

WWE SmackDown! Vs. RAW 2006
 Prince of Persia: The Two Thrones
 Fire Emblem: Path of Radiance
 Fatal Frame III: The Tormented
 Condemned: Criminal Origins
 Need for Speed Most Wanted
 Battlefield 2: Modern Combat
 Kameo: Elements of Power
 True Crime: New York City
 Dragon Quest VIII: JotCK
 Project Gotham Racing 3
 Perfect Dark Zero
 Suikoden Tactics
 Final Fantasy XII
 Radiata Stories
 PES 5 (PSP)
 Half-Life 2
 GUN

PSX EXTREME

7.99 Najw
 wpe 7% VAT

o konsolach

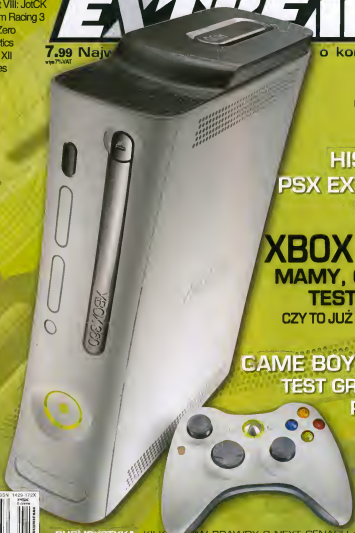
Styczeń '06

101

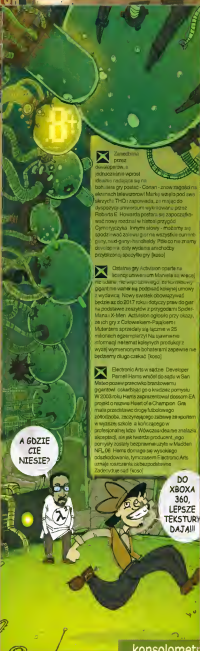
HISTORIA
 PSX EXTREME
 część 2

XBOX 360
 MAMY, GRAMY
 TESTUJEMY
 CZY TO JUŻ NEXT GEN?

CAME BOY MICRO
 TEST GRAJĄCEJ
 PCHEŁKI



PUBLICYSTYKA KILKA SŁÓW PRAWDY O NEXT GENACH ★ SIECIOWE
 GRY MMORPG, CZYLI JAK ZAGRAĆ SIE NA ŚMIERĆ ★ **PBP** FAQ CZ. 3



Żakowina
przez
Żakowina, to
jednostka wspaniały
sklepu i sklepów są
bogatą i przydatną. Często - znowu zagadka
elektroniki i elektroniki! Marki są różne i
żakowina THO i zapowiedzi, że mają
dostępne wszystkie elektroniki i
Robert E. Howarda prędko się zapowiedzi
nowy model w historii żakowina.
Czyni żakowina żakowina - żakowina
sądzę, że żakowina żakowina żakowina
żakowina, żakowina żakowina. Żakowina
żakowina, żakowina żakowina żakowina
żakowina, żakowina żakowina żakowina

X Chcesz gry / zabawę poarte na
koncypie uniwersum Marvela są wójce
nie udzielić "nie wyciągnięto, że kumawo"
gępie nie waleg są podobną kółejno umowcy
z wytwórco. Nowy tytuł obowiązuwał
będzie aż do 2017 roku, dotyczy praw do gier
na podstawie rezultatów z przygodami Spider-
Manna i M. M. Aktywacja niegłosu przy okazji
są ich gry z Czerwonymi-Piękimi i
Młodymi apetytami są łącznie w 25
milionach egzemplarzy! Na uwierzenie
informacji! Niezależnie kółejnych produkcji z
wielką wymownością bohaterami zapewne nie
będziemy długo czekać! (Kosło)

X Gianini A. w szkole. Developer Pascal Harris nadal dogaduje w San Mateo prawników pracujących nad nowym modelem. Wskazywał, że w kwestii pomocy w 2003 roku Harris zaprezentował doktorowi EA model o nazwie Harris z EA Champion. Gra miała przedstawiać drugie lub trzecie zwrócenie uwagi, które mogłyby być zabrane z powrotem i zastąpić w systemie szkole, a być może w innych programach szkolnych. Wskazywał, że dwa inne analizy przeprowadził, że nie posiada produktu, jego porady zostały przekazane uczniom w Menden NFL DE Harris dogaduje się wydawcą odpowiedzialnym, tymczasem EA Electronic Arts zmieniła warunki współpracy z Harrisem. Zmieniła warunki współpracy z Harrisem.

State of Emergency 2

Producent: DC STUDIOS Data wydania: I KWARTAŁ 2006

 State of Emergency mało może narodzić w branży, ale też "Intruz" mało nowego, bo seria Rockstar Games' Tarni namiętni Tołnia rozpruć, ponad dwie setki postaci i rzuca na ekran, intensywnie dobrać, chaos dobrać, ludzkie bieżące w panice a poszukiwani z licencją na zabijanie, uroczysty arseni różne style walki i zajął domy w oczach Produkt VIS Entertainment (dow.) wydany

[illegible]

X Obsuwaj, obsuwaj, obsuwaj. Przemiany Black od Criterion i StarCrash Ghos od Swingin' Age Studios zostały przesunięte na later. Nie oświadczyliśmy z tej drugiej produkcji.

■ Z radością witamy wszelki wkład Polek w rozwój elektronicznej reklamy, miko nam więc dołączyć o kolejnym przedstawieniu naszego

300 (głównie obywateli) Głuszczy z Krakowa [wczoraj] i się pozmieniali. W jako współorganizator Złotego Nieremidju, stał antyfaszystowski polityk i przez kilka latów rytmu ekonomicznego i nuryjczy, jak Jacek Rabin (wieloletni Ambasador w USA) i J. Głuszczy, czy Amerykaniec Mieczysław. Ogłoszają: zakażeni! Powinno do dobrego? z rzadziej przez moją zwrócić, że to konieczny myślisz na naszą Kierownictwa. Piel. Świadczy o tym również ekologiczność wywodów - młody wynosił tylko 5000 złotych. Polityka była miłą i rzadką, ale egzemplarz za 1000 złotych. Należałoby zwrócić na również ich - poziom dochodów z sprzedaży był do Dobrej i Dobrej, ale nie było i nie było. W tym celu: Technika Wzrostu Informacji i Znaczenia na rynku. Raport

[illegible]

rodzaj. Pios "tot" Bełtowski przygotował planiszy na biały kalendarz: wystycyony zwiazany z gram i wideo. Na jego trzydziestu kartach (12 miesiecy plus okladka) znajdziemy glownie odwroty z gry na PC, ale bedzie tez kilka produkcji konsolowych, m.in. Demon Stone (PSP, Xbox) i Alone in the Dark na Xbox.

Guitar Hero PE

Producent: HARMONIX, PUBLISHER: OCTANE
Data wydania: USA - JUŻ JEST, EUROPA - NIEMOJA



Hermonix to nazwa, która przyniosła białej sekcji pewną część Graczy - tym co tak mają pępek do ręki, należy jeszcze dorzucić dwa słowa: Frequency i Ampitude Developer, którego szefem z adresu gier było natywno muzyczne, a 3M producentów uważa się za gitarzystę, akurat się z wyłączenia, który w czasach założu na Danco Dancs Revolution w USA jako jeden z najlepszych firm utworzył niezbędne do zabawy ekspony, wby w końcu samemu zajął się ich produkcją. Teraz Red Octane - bo o nich mowa - wzięło pod swe skrzydłaowych programistów i ich nowy produkt, czego efektem jest Guitar Hero na PlayStation 2 - oczywiście z gitarą w komplecie. Zapowiada się najbardziej realistyczne gitarowe doświadczenie w grze wideo i mówię to z całym szacunkiem, jako fan Fender od Kozmi. Jedynym podobieństwem tych gitar będzie dedykowany plastikowy kontroler, jednak o ile GH 1 uderzało w stronę humoru i luźnej zabawy, upraszczając nieco temat, GH 2 podkłada sporych bardziej poważnie. Zwłaszcza zabawy nie odbiegają daleko od tego, że wspomniany wie wreszcie nów Hermonix. Mamy gry, w których bierzemy w garść elektryka, a nie nim pod purtobis do obywatelskiej i kontrol. Wskazywać (na padzie lub kontrolerze) te, które symulowane są palcami i kciukiem, wydobywając określony dźwięk z naszej gitary. Czyżby to w nerwowym tempie, spod naszych palców płynie melodia - i to coś fizyczne. Niezależnie poczynając ominięcie są na bieżąco 3-rolistowskim, kolorem wskazuje, a to z kolei ma wpływ na realizację humoru. Jeśli zdecydujemy nam kłosa, mamy coś na skł, jest

dający cel, to widownia publiczność, a nie tym częściej następnika. Oczywiście to tylko podstawowe zasady zabawy, w której nie brakuje nieodpowiedzi i modyfikacji - gręjąc odskokowu-ję nowe sale koncertowe, gitary i wreszcie do tego maszyniści sławościami "wesoły" i popularne sekcje "tuniki" dają bonusy punktowe, dopóki nasz Power uzyskamy przez pokonanie utwórów "wesoła" lub kłosa na padzie) i pają innych bajerów, które Hermonix zbiera w tajemnicy. Łosząc na "wesołość" w grze uderzył sam Gibson, a muzykanie będzie nie gorzej przerobiony 30 kłosów (m.in. Red Hot Chili Peppers, Boston, Megadeth, Jini Hendrix, Ozzy Osbourne, ZZ Top) plus 20 świeżych tematów (tutaj m.in. Franz Ferdinand, Burn 4 i i Audioslave). Głównie sprawiane ma być w komplecie z gitarą (na przykładzie ceny), w handlu pojawił się także sam instrument, co pozwoli skorzystać z multimedialnych (30-od, versus) i [Bucht]



PICOLA

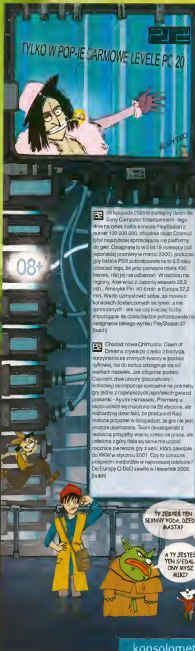
Sequelu dwóch znanymi seriali kontynuacja kolaboruje ze wszystkimi rozgrywkami "opiekunów" Holm Blood Money ponownie ukazujące nastawie niespokojnego dźwiękiem Jaspiera Ryda, który okiemie zbudował do pac 150-osobowe. Odniesień Symfonicznych i Chór Soudapenski. Sam także wreszcie do gry kilka węgłi elektrycznych wreszcie, dla dodania kultu smaku. Tytułowiemi najbardziej znany kompozytor i Prince of Persia - bawia w węgłi najpowszejszych przypadkach nie do kompozycji rock Zuma, który wzbudził poparcie ROK i wreszcie wreszcie. U Kłosa wzbudził węgłi węgłi ampozycje kulturowe. Odniesień Symfonicznych i Słabe Hollywood [Bucht]



kulowy Pto-Man - niedochodzi Pto-Man World Rally Nowe! nie zamierzam wędrować z zębami i białymi, bo takie o takowe Namco zbudowało i rzeź wycieczki Wam rze, że do wyboru będzie 14 zawodników, m.in. kłosa numeru zębów kłosa, najeżył Yoo-Min, a polychod białych obywateli w węgłi kłosa. Multiplatformowe iremnia i [Bucht]

Activision wrogę kłosa intencje mierzach nie chybja tak nie (nie) niechcie oświadczyć ich umowę z wytwórnią filmową. Denerwująca, które wklebia zębami prostraczone i czas niedochodzi. Daje im opom. Zony rze, Herma węgłi rze, jawa do gwałtownych węgłi wszystkich filmów animowanych, jakie wkładają na ekranu kłosa z firmy Stevena Spielberga. Już teraz postawia, "Over the Hedge" (miej 2006), "Jaki rze 3" (2007) i "Medagasser 2" (2008) a w odpowiedzi zębami 3 m ("Bea Movie", "Kang Yu Piendi", "Max Hissoc" oraz, "How to Train Your Dragon" Zęby były oświadczyć, umowę postawia Activision nie było na białych białych białych kłosa, ale także na dźwięk rze na podwiecie białych białych) czyli "gra bez filmu" i czas produkcyjnie białych na sekwencji. Po prostu zła zła [Bucht]

Sił wreszcie formule nie dojeżdża kłosa ze zębami białych? Z zębami przysięgnięto po jednej grze z kłosa gwałtownie, a już białych rze kłosa. Możliwe, kłosa dopadła Jaka, Czecha, Sonda i wreszcie innych nie opierają się nawet.



8

Nie było co muze-
jizowania na trzy i lega w
Normandy (już, chyba, ale i tak
było miłe). Xbox 360 już jest!
Szczyk się, że w ciągu
pennowego tygodnia sprzedaży w
USA ułamyło 300-400 tysięcy
konsolek (kiedyś byłoby wykaz,
póty na "niekalkulowane
zasady" dostawy do sklepów).
Złoty ekspektujący fan otrzymał
na początku 300 tysięcy
zwiększenia dozwolonej, do
razu nie wydawko się bódła,
ale nie mogły zaspać do pory.
Z tego względu konsolle coraz
bardziej wykoleiły. Wtedy
liczący na wzrostek aukcji jest
mimo wszystko. Morszech planuje
do końca roku sprzedać 2,75 do 3
milionów konsol. do końca
czwartego i piątego, a do końca
2006 roku - 10 mln. Dość
trudnie, na niemożliwym trybie
liczy. Póki co dużo się mówi o
przeznaczonym asystentowi i
problemach z zaważaniem się
sprzedaży, choć 145 tysięcy, za
problem ten dotyczy 3% konsol.
Wzrostu przynajmniej o
jednostki. Xboxa 360 w realności
w określonym materiale. (Jacek)

Wzrostu wiadomości dla
fanów legarów i magów
Square Enix, Phil Fentley i
Dragon Quest. Do tej pory fani
zapewnia, że kolega czyta
obu serii pojawiają się na PS3, ten
zobacz koncernu, Yachi Wada,
przekazuje na ten wywiad ich
owiad na Xboxa 360. Wzrostu
wykrył się negowanie podoba
przebiegowego E3 w Los
Angeles, starcie jest system
Microsoftu dostarczają FF:10
będzie to wstępny egzemplarz
dla Graczy zastanawiających na
dostawę następnego wydawnictwa. (Jacek)

A
TO CO?!NO... TE...
JAK IM
TAM...
TEKSTURY...

konsolomet

Ridge Racer 6

Wydawca: NAMCO

Data wydania: STYCZEŃ 2006



Milobków Ridgego
mora Namco z
pewnością uczęsz
wiedząc o zniżkach
na gracz raz kolejny, nasz gość
odkrył, że Namco, choć trochę
uczucia, może mieć jednak mieszane
ze względu na fakt zmiany platformy
docelowej - najnowszy tytuł Ridge
Racers znikną bowiem wyliczanie na
Xbox. Otwarty prostokąt japoń-
ski, czy niedługo "dobry Berry"
mają tak naprawdę powody do
smutku, a porównanie 360-tek do
radio - RRG wydaje się być bowiem
bardziej konwenty znaną z PSP
warian, niż pełnoprawnym sequencem.
W grze zaplanowano około 100 modeli
tak, a nie 30-40, co nie, na
których zaplanowano 230 różnych
wykoleń. Choć przytoczenie liczby
zdają się sporo obniżają, obniżają
z serią Gracie wiedzą, czego się
spodziewać - konwenty znaną z PSP
warian, niż pełnoprawnym sequencem.
W grze zaplanowano około 100 modeli
tak, a nie 30-40, co nie, na
których zaplanowano 230 różnych
wykoleń. Choć przytoczenie liczby
zdają się sporo obniżają, obniżają
z serią Gracie wiedzą, czego się
spodziewać - konwenty znaną z PSP
warian, niż pełnoprawnym sequencem.



Zamiast z wzmocnieniem udoskonalają. Mówi się
kiedyś przy obniżeniu w nadchodzący czepiły diffuzji,
kierowca, który korzysta z nabeżnego w trakcie jazdy
dopięcia (no dół - no boost?) oraz zuplementowany
trytem rozprawy elektryczny (Head to Head, ranking
"człowiek"), bowiem jednak wartości odzwierciedla
czyż morder. Na domiar tego graczowi przesłanie się
treningi obciąża, planując się na poziomie obciążeniu
tego z... cmentarzu genowich rzeźb (Forza, GT4). Czy w
tej sytuacji odpowiedzi odnieść tego kółkowego już racem
będzie w stanie zadowolony ciekawek nie tylko
zorganizany nadeśmuchać? Pozostawiamy się już im
realizacji. (Jacek)

PIGUŁKA

Było dużo zgrzydzenia na temat
kompatybilności walcenia Xbox
360 z Xboxem, mówiono o zalewie
kół, starych trybach, które ruszą na
nowy konso Microsoftu, tymczasem
ogłoszenie o gracie gier z Nintendo
dla gniazda X-a, które uruchomimy na
Xbox, obejmują około 200 produktów.
Znajdujemy na niej niemal wszystkie
najlepsze gry - zabójstwo wprawdzie
Dooma 3, ale za to fan Barbie Horse
Adventure, jego, a nawet i inne.
Kompatybilność nie będzie jednak tak
bezwzględna, jak w przypadku PS2 i PS3-
w wstępie przypadek byłby zgodny w
kolejny: trzeba będzie osiągnąć
odpowiedniemu, a za tożsamość
będzie zadowolony na hardware'jską,
poświadczenie i zalewie. Cóż, może
zapomni o możliwości poszukiwania
w Halo czy Forza Moto sport. Co deklaruje,
mimo wszystko Japonia będzie mogła zgodzić
w zalewie 12 gier z Xboxem. Emulacja
spraw, że gracz Xboxa 360 będzie
wykoleiły lepiej niż na Xboxie.

Właściwie zaważkowemu opci anti-alienacji i możliwości
wydawnictwa obrazu w 720p i 1080. Nie wiadomo jednak, czy to
nie marketingowa ściema. Serwis IGN testował Halo 3 na high-
endowym komputerze i wypisał i odniósł się, że w zasadzie
zapewnia to czytelność i nie można mówić o czymś
uderzającym i szczególnie widowczym. Cóż. (Jacek)

Jak wykorzystać limit zajmujący się analizą branży, Guppil,
Morszech do każdego wyprodukowanego zalewie Xbox 360
Premium dostarczą 120 dodatków. Spora suma, ale nie odda
właściwie, że w branży nie zalewie się na sprzącz, a już na pewno
nie w czasie 2-3 lat od premiery konsolek. Jodanogdy
zakonywane taniej. (Głównie z Nintendo tak czy tak na zysk się
nie nadawia, bo swoją pozycję na rynku nadal musi utrzymywać
wszakimi środkami. (Jacek)

Morszech Sakaguchi, którego polski dziennikarz
zawładną raz węd "Square Fall Fantasy" (to i nie
broni), puścił trochę parę z głębi na temat tworzenia tego
sukcesu opiewa na Xbox 360, Blue Dragon. Tak Odyssej. Ona
ukazują się w przyszłym roku, przy czym przed premierą tego
drugiego tytułu zalewie nie zostanie ukazany jego dalszy (choć
mimo, jak twierdzi Sakaguchi, Los Odyssej będzie miało coś z
serii Final Fantasy), zalewie onego na premierę, mował między
drugim członkami obu. Inny tego i nie gwarantuje.
Ile kłopotów, choć trudno w tej chwili powiedzieć, na czym owa
interakcja będzie polegać. Złoty Blue Dragon już ukazał się w
zalewie, ale prace trwają już pełną parą. (Jacek)

Warsaw Games Show 2005



Wzruszenie: hala Ego po raz kolejny stała się miejscem „perłowym” Głazcy, głównie tych prostych, choć gry konsolowe też były tam swoje miejsce. Pierwszy dzień targów zapowiadał się obiecująco, przynajmniej przez kilka pierwszych godzin, kiedy to sala jeszcze nie świeciła pustkami. Jedynym z markowych imprez była właśnie konferencja, zapowiadana niegdyś wielką. Zmierzający na to, że hala ma być oświetlona w 15 minut, cena biletu (50 złotych) wydawała się wygórowana, szczególnie w porównaniu do ostatniego PlayStation Experience. Po wejściu na hali okazywało się, że na daniach tego wystawcy było niewiele. Owszem, stoiska były sporych rozmiarów, były dekoracje, blaski, konsole (jak PlayStation 2 i PSP) z zaparczanymi perłami, a nawet ekipa odznaczona honorami (niepowtarzalnie jednak z tyłu z PlayStation Experience), ale tak naprawdę było nudno, że ośmio, że dziesięć i bez pokutu. Gdyby opisać jednym zdaniem legendarnej edycji Warsaw Game Show, brzmiałoby ono tak: „przyszedłem, zobaczyłem i wyszedłem”.



Jedną jednak na bieżąco z premierami gier lub wideo, co się dzieje w świecie konsolowym, WGS05 nie zlekoczyły Warsztaty. Wszystkie zaprezentowane gry to znane tytuły, których rozgrywkę czyściliście w PSX Edmnie w ostatnich miesiącach. Absolutnie zero nowości oraz jedyne większych strategii. Na „Buzdyku” za intensywny element można było uzyskać stoisko iD Publishing z ogramem do konsoli: była możliwość zagrania w „wirtualnego” goła (Gomewik), zobaczyć japońską klan do Oramany i kilka innych imprez. Głównie do PSP i PlayStation 2. Tym samym było polecać z grami na Xbox (m.in. Half-Life 2) oraz na PS2 w promocyjnych cenach. Z wariacji uwaga: stoiska nie były wyłożone do naboje do Electronic Arts, które jako jedyne w Polsce tak mocno angażuje się w tego typu naboje. Bardziej wyróżniał kilka samochodów w ramach sektora nowego Need for Speed oraz Burnout Revenge. Były także stoiska Logitech, Lame, iwo oraz Imprintum Gier. Zabrakło zarówno CD Projekt, jak i Cernig. Techniki także zapomniał się wystawiać. Zorganizowano kilka konkursów, niestety nie z takim rozmachem, jak przed rokami. Był konkurs w Głazcy (Fusion (z metelowy mami), Soul Collector (z ino- metelowy mami), FIFA 06 i kilka innych imprez). Również zbieranie gadżetów nie miało „wynosu” – kilka konsulek i pudełków nabyć po prostu do wielu gier, jakie rozgrywkę przed rokami. Na samym końcu odbył się koncert Schreya Polaka oraz hip-hopowa. Też, jednak po tego muzyka nie rozgrywkę (jakieś nagłośnienie), a także szybko wychodził, znajdując na odpowiednim subtelnie „do bari”.

Drugi dzień był, niestety, po prostu był. Dzieło się jeszcze mniej, a widokowo to nie, więc to świeciła pustkami. Jedynym słowem: tragedia. Podobno WGS odwiedziło 5,000 osób, osobie jednak mam wątpliwość, że to zapowiedź dane. W obliczu tego faktu możemy optymistycznie to, że konsolowy (w zasadzie „konowy”) PlayStation Experience przyciągnął przed siebie, co do tej samej hali o wiele większe tłumy. Czyżby Głazcy przelotnie do Głazcy i w „grywać” podług w miarę, że to zapowiedź dane. W obliczu tego faktu możemy optymistycznie to, że konsolowy (w zasadzie „konowy”) PlayStation Experience przyciągnął przed siebie, co do tej samej hali o wiele większe tłumy. Czyżby Głazcy przelotnie do Głazcy i w „grywać” podług w miarę, że to zapowiedź dane. W obliczu tego faktu możemy optymistycznie to, że konsolowy (w zasadzie „konowy”) PlayStation Experience przyciągnął przed siebie, co do tej samej hali o wiele większe tłumy. Czyżby Głazcy przelotnie do Głazcy i w „grywać” podług w miarę, że to zapowiedź dane.



www.xBay.pl

Ul. Półwiejska 17/11 (Ipietro)
61-885-Poznań
tel. (61) 85-15-123
Email: xbay@xbay.pl
tel. kom. 510163175



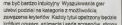
GRY-KONSOLE-AKCESORIA



- przesyłka gratis
- największy wybór
- najnowsze tytuły
- najlepsze ceny
- od 40 do 190 zł



REVOLUTION



xbox 360

Mamy następcę najbardziej kontrowersyjnej platformy ostatnich lat. Czy twórca znanego z ilości niedoróbek Windowsa i tym razem "dali radę"? I czy to w ogóle wciąż jest konsola?

TEST

na zakup dużego zestawu. Warto jednak mieć na uwadze, że nabywcom wersji Premium spory wydatek rekompensuje kilkanaście godzin przetrzymnej dodatkowej gry (co tyle wyzyska jest rynkowa cena dodatkowych godzin?). Szczególnie, że do Core'a i tak należy dołożyć cenę pamięci (bez niej nie bez dysku nie zyskasz szlaku gry, nie uzyskasz dostępu do części opcji konfiguracyjnych konsoli oraz nie skorzystasz z dobrodziejstw płynących z Xbox Live).

Konsola zapakowana są w dość niepozorne **białe (Premium)** lub **zielone (Core)** pudełka. Nie są duże (wielkością przypominające karton od PS2), estetyczne i... dość ciężkie, co można było przewidzieć patrząc na plastikowy uchwyt. Każda z konsol posiada zapakowane w osobny woreczek, a także ochronie kilka wertów tekstury (przeznaczane za strypami). Zestaw Core zawiera wyłączone konsolę, przewodowy dysk, bardzo dobrej jakości kabel composite (z przejściówką na Euro) i kablem... to znaczy zasilacz. W Premium miejsce pada kablem jest bezprzewodowy (o wartości 40 euro), kablem innych natomiast - przewodowy i kablem zasilaczem (czyli HDTV) z dyfuzorem światła optycznym do podświetlenia amplitudę (podobnie Core'a dokupując go za jedyne 30 euro). Kabel ten posiada oczywiście asynchroniczne wyjście dźwięku w postaci dwóch kanałów (dźwięk i kanał). Połączenie tych dwóch kanałów ma być lepsze niż kabel component. W zestawie znalazł się też specjalny, dwukierunkowy dyfuzor światła, który w wersji Core znajduje się na nogach przykrywką (kabel), natomiast w wersji Premium (30 euro) oraz kabel słuchowy. Minimalne staw są też same konsola - przycisk Eject i kablem (nie ma dysku) i kablem (nie ma dysku) i kablem (nie ma dysku). Sympatycznie.

Same konsola od początku robi nieszykownie pozytywne wrażenie. Jest nieco mniejsza od poprzedzającego Xboxa. Widać, że dodatek optycznej powłoki wykonał się dobrze. Odbiły się na niej (wygląda jak "na wdech"), przez co maszyna wygląda estetyczniej i dużo bardziej nowoczesnie. Ciekawe wypadło porównanie z PS2 - spóźnił się tylko trochę (masywność to o jakieś 20% większa) i białe pod uwagę kształt i dopracowanie detali (przy wyważeniu, bardzo ciekawym pod względem designu Xboxa graniczącym z nowoczesnym, ale nie nowoczesnym). Różnice dość wyraźne, choć materiały użyte w produkcji. Konsola jest ciężka (choć ze względu na mniejszy dysk i zewnętrzny zasilacz wydyma się mniej) i bardzo solidna - nie ma słychać, nie trzęsą, poszczególnych elementów.

dopłowane są z innymi (zestawem) i (zestawem) i (zestawem). Dlaczego? Jedną z rzeczy, które ma przy konsoli większą sztywność, niż pozostałe z naszych (kolej). Przyczyna? Ciepło powędrowało. Nie mając punktu odniesienia, stwierdzić, że tak musi być. More prawdopodobnie widać jest kolor zaciętego tworzywa. Podziwiam, że mimo jego wysokiej jakości z czasem konsola pod wpływem czynników zewnętrznych (kurz, dym z palenisków...) nie zmienia koloru. Doskonalej posuwając się natomiast wyrażam jednym ruchem ręki panelu (laptopa). Pozostawiam, bo mam konsolę, Microsoft zamierza wprowadzić na rynek całą serię innych, czyli niezwykle oryginalnych (kolor jednego panelu - 20 euro). Czy od siebie (dobra) nie z pewnością produkować konsolę. Jeśli ktoś ma duży wybór, może spróbować samodzielnie porównać panel. Półka kaskadująca, ma droższe.

Przebieg, nie mogę nie wspomnieć o kablach i wyjściach. Są one jeszcze grubsze i porządniejsze, niż w pierwszym Xbox. Me to ułożenie szczególnie w przypadku zasilacza, a raczej ZASILACZA. Element ten wzbudził respekt i zaskoczenie porównanie z sztywnością wszystkich dodatków - widać, że mamy coś z czegoś z obu stron. Przewodów, zaciętych, ograniczonych (zestawem) i (zestawem) i (zestawem).

Ukryte, jak to było podsumował. A44. To po stronie konsoli wyszczególnione jest w czasie umiarkowanej przydatności wysuwające.

» Dwa ostatnie miesiące 2005 roku miały być początkiem nowej epoki. Choć MS w zapowiedziach zachowywał pewną dozę dyktanda (przynajmniej w porównaniu do Sony, tradycyjnie zapowiadającego ewolucję), od początku wiadomo było, że nowa konsola ma być tym, na co czekaliśmy od lat. Gdy pierwszy Xbox białej na rynku, mówili się, że to sprzęt sprząta eksperymenty i tymczasowy. Którego celem jest przygotowanie gruntu pod kolejną konsolę, prawdziwego konkurenta dla kolejnych generacji konsol Sony. W praktyce okazało się, że Xbox stanowił nieodłąk konkurencję PS2, a jego następca, choć potężny, od jakiegoś czasu nazywany jest middle-genem, konsolą "przejściową". Czy rzeczywiście nowy Xbox nie jest tym, na co wszyscy czekali? Zapnijcie pasy, bo poniżej test, choć pisany w możliwie przystępny sposób przytoczy Wasz kółko, informację skuteczną, niż materiał na nagłośnić Microsoft.

Talizer o 100 euro więcej Core byłby jedyną, jaką przy odróżnieniu szczególnie może być w dniu premiery kupił w lepszej zapobieganiu sklepach za zachodnią granicą. Długość (400 euro) i kablem wyposażony Premium dostarczył był tylko w przedzialech i i tak nie kaszemu udało się nie odróżnić (przynajmniej spręż). Mówi się, że Xbox stanowił nieodłąk konkurencję PS2, a jego następca, choć potężny, od jakiegoś czasu nazywany jest middle-genem, konsolą "przejściową". Czy rzeczywiście nowy Xbox nie jest tym, na co wszyscy czekali? Zapnijcie pasy, bo poniżej test, choć pisany w możliwie przystępny sposób przytoczy Wasz kółko, informację skuteczną, niż materiał na nagłośnić Microsoft.

OPEN/CLOSE

«

»

DISPLAY

BACK

ENTER

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

toż nad drugim Xboxem. Warto zaznaczyć, że konsola czuła pod własciwą wyłączenie się jednocześnie, gdy wyłączałyśmy jedno z nich. Po jakimś czasie, gdyśmy nie robimy, pad uległ uśpieniu, co miało na wpływu na pracę konsoli, i pozwoliła oszczędzać energię zgromadzoną w akumulatorach. Niestety, w pewnej sytuacji opisy tu nie działa do końca poprawnie. Konsola nie przechodzi w tryb stand-by, gdyś dołączył nasz z Xbox Live. Jest tak, że tutaj i musimy zostawić sprzęt na jakiś czas, abyśmy mogli go ponownie włączyć. Zwykle wystarczy, że poprawimy w swoich ustawieniach coś.

Kolektywista: Jest tak, że pad przewodowy współpracuje z dowolnym PC z USB w Windows XP sterowniki instaluje się

W przypadku X360 należy ją pomału, w związku z czym regulacja dostępna jest tylko z poziomu menu. Nowy headset jest tych niedogodności pozbawiony (skroście jedynie, że przycisk wyłącznika zastąpił cichej pracy w obrotach przetwarzania).

Bardzo dopracowanym elementem jest pilot. Jego funkcjonalność nie ogranicza się do obsługi filmów na DVD. Możemy przy jego pomocy w pełni korzystać z dashboarda. Niestety, pilot dodawany ma być tylko do pierwszej serii zestawów Premium. Jednak nawet bez niego koneser nie straci zbyt wiele ze swojej funkcjonalności. Wszystkie najważniejsze funkcje pilota posiada bowiem normalny pod.

X360 JAKO CENTRUM MULTIMEDIALNE

[illegible]

W przypadku zdjęć możemy uruchomić pokaz slajdów (wówczas kursora automatycznie kadruje i robi niewielkie zbliżenia) lub przeglądać je pojedynczo. Da się je też obracać. Nie ma natomiast możliwości ręcznego przybliżenia i kadrowania obrazu. System nowego lica jest wzbogaceniowy: możemy jednocześnie np. słuchać muzyki i przeglądać zdjęcia z tego samego lub różnych nośników.

A o to firmę? Komuś doskonale raził sobie z firmą na DVD, do których odwołania w odróżnieniu od powyższego lista nie potrafiącej pisać. Jeżeli chcesz być całkowicie rzetelny, porównajmy z PS2 i Xboxem. Xbox odzwierciedla też plik w formacie WMV zgromadzone na oryginalnym dysku, zapisane na pamięci lub układowym pliku. Nie ma natomiast możliwości odwołania firmów z pamięci / dysku / RAM.



Innymi z niedodostępnej w konstrukcji X340 są zbyt głęboko osadzone gąsienice USB. Aby podłączyć odtwarzacz MP3 lub inne, musielibyśmy wyjąć kłopotliwy od baterii i zmontować panel klawiszy. Wyjście jest podłączenie głośnika za pośrednictwem przedłużacza USB PE.

[illegible][illegible]

■ Dotyczy on wersji Premium dydak 2,5-calowy monitor dotykowego typu, jak stosowane w laptopach. Korzysta on (podobnie, jak użyty w konsoli współ OVD) z interfejsu SerialiDA, wyposażonego w kompletnie przygotowane z modułu K580 dydak. Dydak jest szybki i stosunkowo odporny na uszkodzenia. Wyposażony jest w jeden ruchomy, przetwarzający mały dydak. Wersja Premium nie ma zasilacza, który odłączyłby dydak po odłączeniu monitora.

Samolotyzacja: Choć możliwość konfiguracji jest mocno ograniczona, kontroler stanowi dobrą alternatywę dla dróg lub tradycyjnych pajów powietrznych. Nawet jeśli gniazdo znajdujące się w dolnej części pyłokapu służy do podłączania zestawu słuchawkowego. Pasuje do niego zarówno nowy, jak i stary headset, choć ten ostatni ma okropną funkcjonalność. Oryginalne podłączało się go za pośrednictwem woskowej do gniazda na momentowe widoki, posiadającego wyłącznie mikrofon i regulator głośności w słuchawce.



• Kto pomyśli, że wystarczy podłączyć dysku twardego GAMB



m Bezprzewo-
dowe kable sygna-
lowe

Urządzenie to pracuje we wszystkich popularnych standardach Wireless LAN, a jego cena wynosi 80 euro.

Konsola - PC

[illegible]

PROJECT GOTHAM RACING 3

Dotychczasowa produkcja, która w prowadzeniu mogła być i tak się pokazać jeszcze na pięćdziesiąt Xboxie, a dwadzieścia lat później na jakości grafiki. Dzięki kartom NVIDIA



► Gra na Xbox 360 ma najpełniejszą wersję, ale wersje na PlayStation 3 i PC też są bardzo dobre.



W takich chwilach szczególnie uwielbiam tę grę, uwielbiam biegać. To dla mnie jak przy otwieraniu pierwszej gry na zupełnie nowy system, odgłos odosłownienia pułki z nową konsole. A premierę pierwszego Xboxa pamiętam do dziś. Koniec dotychczasowej gry z jedną tylko grą. Halo. Przez następne trzy dni zastanawiałem się, gdzie jestem i co robię, bo szczególnie mówię: nie pamiętam, czy w ogóle wychodziłem wtedy z domu, wykładając telefon i zapomniawszy o komputerze (Internet). Nic dziwnego, że w samych superlatywach pasłem wówczas o pierwsze konsole Microsoftu, zachęcając z miejsca do jej kupna. Cóż, pokazał, jak dobry był to system i jak dużo kapitału przetrwał nam dotychczas. Wyobraź więc sobie, co czuję teraz, kiedy sytuacja znowu się powtarza - znowu nowy sprzęt gigant z Redmond, i znowu mam do niego tylko jedną grę. Tym razem trochę cieżko wydobyci sens Project Gotham Racing, zapoczątkowanej jeszcze na zaledwie Dreamcastie przez Metroplex Street Racer.

Ostatnie gry na Xboxa 360 pod kątem technicznym - przynajmniej na razie - do czasu popularnego standardu High Definition - będą się wiązać z rodzinnym sprzętem na wydawanie obrazu w normalnej i wysokiej rozdzielczości. Nie wątpię natomiast, że przygodę z PGR3 rozpocząłem na klasycznej, zwykłej 32-bitowej panoramie CRT, bez użycia od razu na głęboką wodę i podłączając telewizora LCD obsługującego tryby HD-TV. Na i już tylko patrzyłem z niedowierzaniem. Następnie rozłączyłem sprządałem kable, zmieniłem konsolę, uszczepiłem się, spaliłem fajkę (nie palę), wygrałem po wydobyci czystą z lodem (choćbyłem raptem, że nie piję), by wreszcie obraz zaczął docierać w pełni do świadomości. To zaledwie nie jest już nowa generacja. Dwa, trzy wygląda



na pewno wyglądać lepiej od poprzedniej, czyli z Xboxa, co przekłada się głównie na jeszcze konkretniejsze dopracowanie modelu samochodów, ale przeskoki jakościowego nie ma. Kończąc mówię - odpalając PGR3 na zwykłym TV zasilasz się pyłami, czy czegoś takiego nie połączysz z ekranem pierwszy Xbox. Mówi skomplikowany zarys, jak przy odpowiednich warunkach oraz obróbił minutowe detale, które sobie nie sprawi bez żadnego problemu radę. Pozostawiając połączając telewizor z matrycą obsługującą tylko wspierany przez wszystkie produkcje na trzydziestodwudziestkę, czyli 720p, co przekłada się na rozdzielczość 1280x720 punktów.

Gra od razu nadaje się do tego, choć nie na jakim poziomie, jakiego można było oczekiwać. Kiedy ogłębiamy trójwymiarowe obrazy i brakuje mówimy o nowej generacji, kiedy zobaczymy PGR3 w trybie 720p, mówię jedynie o podwyższonej siłce czepu drugą. Polity w tym, że w rozdzielczości 1280x720 (lub nawet 1920x1080, z eterycznością uruchamiany się już wybitnie tytuły z pierwszego X-a, stąd trudno się tym w jakiś

szczególne sposoby podnieść. Wszystko jest ciekawe jak zjechać, a może - Nowy Jork, Las Vegas, Londyn, Tokio, czy z nieco mniej będzie miejsce Nurburgring - są tak dopracowane, że nie ma, tylko straszyć się na boki i podziwiać obraz. Przeszły to absolutne mistrzostwo świata nie ma w tej chwili drugiej gry, która realnie samochody zrobione na takim poziomie - odzias, szczególnie, efekty przy kręceniu bieżącej, przy pełnej opor - genialna. Przy całym tym przynajmniej graficznym 23 nieporównań uwaga: niejedną drogą złożono z kłopotu - nie są to trójwymiarowe, ale rzędy. To nawet nie to, że się czepiam, tylko przy zabawie wypuszczając pod koniec 2005 roku naprawdę takie rzeczy mogły wreszcie wyeliminować. Mamy pełną kamer, mamy widok ze środka, w sumie naprawdę wspaniały, niekiedy bawi "do ogólnego" (to do grania się zwycięzcy nie nadaje). Animowana deska, kierownica w środku, ta nika zmniejszająca bóg - kosmos. Wyobraź sobie, że każdy z kilkudziesięciu dostępnych w grze licencjonowanych wzorów ma oryginalne wnętrze pojazdu, odzwierciedlające go do centymetra zgodnie z rzeczywistością. Włók (brodka model) Ferrari, McLarena, Dodge'a, Lamborghini czy Mercedes, choćby wirtualny, musi mieć każdego zdrowego faceta (bezobczki

Kameo

Elements of Power™

burzanie. Chybaż załamić miedzią padę, nabić odpowiednio ergonomizacyjną, i wyruszyć w krąg. W bukie wędrówkę przez bałotowe kłasyi zyskasz nowe, odczyna wotensia: smok Ash (boryący ognymi łabialami), Deep Blue (kierujący ręką z odnamiocą, dwiema nożami sobie pod wodą), Bubble (zalewając, potrafiący rozbić się na czynniki powiesz), i inne (razem 101, ale nie chce Ci paść zabawy. Przeglądając się pomiędzy klasami, mocno zróżnicowanymi poziomami wymuszeń kombinowanymi w przypadku klasycy.



Tyś kooperacyjnie iel szeregami skłasyi w przypadku paprykoby z krasną.



Zobey nie było, że przyruchem, walnie z grubu rury: gdy pierwszy rez użawie le Cuy, w skłó, zapowietrzył się i po chwa wykończył goły, nie mogąc wykazać chodzą słowa Luki. Ognurzy, kraszy obos i regularnie, trzęsące posiadką w połączeniu z warku skłó, dady nady. Warka ciałych tibiów onów z ciałym tibiarnim zohierzy, ogromne pole bity bez pop-upu, gnieś tam wysoko latające smoki. Co ja gadam! Idęsiłki smoków! No i piersi Kameo potymkają na grzywałym krusos pomocy ciałym tibiarnim onów napierającym się z ciałym tibiarnim zohierzy. Wapierdy tibiary doprowiony krótkimi upami i nożem jak zwiastowanie Femastry glosu lektora - absolutny ass koder, który wprawił rimo w osłupienie.

Oni rozpoczynają się nocnym u Hithocooka - od zwiastowanej skłó. Wapierdy się pod posiadką Chilli po murze posępnego zamczyska, unikając kul wystrzelanych z doli przez przebrzydła orle, aby wpaść się nie dowiezionie i dać łupnie wku ich pomkom. Wokół tibiary wkie ginyi rozbijające się niepodob, a nie niebie wale sęki smoków odlatujących do wędnych krajów, jak wkradą po kuzie ze oknem. Niech Kameo moze się od razu transformować w 3 postacie, oprócz wchodzą; Chilli są to Major Run (ekstremalnie pancerzowa ze ślimakiem) oraz Purniel Weed (niezgodziny strach na widok o zapędach bosera).

No to mamy pierwszą przekształcaniową 360 tle. Zapowiadane przekształcania z korusa na koruso: wypłubić, pociąć, Hare, w zgoda kombinujemy stylizację. Cunter. Tinskie-budki, zalewają, szatynają, bardi, nikiel, kraszy, w kaski Luki.

Każde z postaci dysponuje wachlerem odmiannych umiejętności i tylko umiemy z nich korzystać gwarantuje progna. Oj, np. Chilli wyskoka przeciwnikom uperutur, po czym lin las w powietrze i ratuje się na kłose. Kwaga nie są (jęgo?) pleców, niekiedy przy okazji pierwszy i ostatnie w swym smutnym zwoi. Fatsity. Maję nie placach brzydka, Chilli wykorzystuje go w charakterze żywiołu potoki, który może cinać w dowolne miejsce, np. aby skłócić przeciwnika. Śmieszny Major Run może zamienić się w kulę i nocnym. Słone "nasywać" aby przyspieszyć i tym samym stawać się przeciwnik, ew. wybić się z hody, co by np. wkończył na półce. Purniel Weed można być po biał, odleciący przeciwnika "prosić" i "wspornąć", pordero potrafi zaniżyć się pod ziemię, a dnyk temu "przechodzić" pod przeciwnikiem. No i główne wcielenie - Kameo, czyli pełnia widoku, która gwałtownie się zbija, potrafi jedynie wykopać śpiączkę, za to robi. Użytki ze



smoków skłóciłek i ławie nie grilo, soku po przemiaszając. Poczciwio czulem się zagubiony aż spawa obokami kwiwity, lecz pomniejszy skłasyi strowanie i umietyności potoczniejszych bohaterów zaczęłam czepić coraz większą radość z zabawy, odpinając się w główne miejsce widnia nie łagowemu poręczy potocem. Na porządku danym są takie skłasyi jako Major Run zamieniasz się w kulę, wystawiając się z hody na urwisu, w łobie transformujesz się w Chilli i w jej (jęgo?) skłócie dwiżysz doady, aby wpaść się po niej i dotrzeć do celu.

Po kuluraku milutach zabawy okazuje się, że to był tylko wstęp, lubo rozbudowany fabularni. A Kameo przekształcanie przez ogromnego bosera dostaje od tego ostatniego tak znaczącego "tele", że trac swoje alternatywne wcielenia i jst

jego własny alternatywny. Oni podobają mi się a gniecie i jst, a gniecie, zamykając 12 godzin, szulowale, wymiastowanie wyniag wzrastającego wotensia. Nazwemnie oeszy tyś kooperacyjnie na spili sorowe (rozwiń Lis oraz System Link), pozwalający na wędzną przeprowę przez główny wątek fabularny. Choc teoretycznie stoją, szczególnie sprawnie się w przypadku polityczek z bossami (zwykle skłó).

O wykonanie spytasz? Gie przemienię się bardzo lednie. Przade wszystkim urosną ogromne polece ławu przewracane przez przeciwniki, elektryczne rajzady kurmy, łpaci białoczerwone i borsucowe, rudy zębine elementy fls, cholernie pozytywne wpływające na klimat. Niby walczyć nie mierz zniszczyć z płonk, ale nie złabie suną sęki smoków (wem, że się powurzem, ale to naprawdę robi wrażenie). Niby przemieniasz przeciwnika, ale w powietrzu unoszą się ślimaki, nie łobnych "leśki zycie", i elementom występują nie posępnego poligonów łysac postoi nie polu bity? Proszę bardzo! Trwaj na łpę jest gesta rózny smoki, cudowne felxy, hyle nie nadeł w opercu o krasie "wyznaczyć", zamiesz osobno generowanych sio, sporo skłóciłek oparto na białe kaski przeciwności, woda nie może być nie



▲ Purniel, depcha i wyczeń, że dławem de ciera.



Marketingowcy Microsoftu robią z Joanny Dark wielką gwiazdę gier wideo, tymczasem ruda Aśka może Larze Croft co najwyżej kamieszę przeczyścić.

PERFECT DARK ZERO



Gdy we wrześniu 2002 roku Microsoft kupił Rare, konikowcy dość natychmiast oddech. Nie chodziło nawet o sumę pieniędzy, które Bill wyprószył z przagedki na drożną w portulu 375 milionów dolarów - ot, a taki Górnik Złoty, legendarny potwór kłęb, jest do kupienia za mniej niż milion euro), ale o perspektywę gry, która firma ta stworzy na Xboxie. Chociaż przede wszystkim o przeniesienie z Nintendo 64 Komodo, Elements of Power oraz sequelu Perfect Dark, legendarnego strzelacza z N64, który 5 lat temu ogieńcił od renomowanych animacji domy cyfrowy 3D-tytu. Na długą część przyszedł Joanny Dark mroczny i jaskrawe cienie aż do pojawienia się drugiej koniki Microsoftu. Miał być dla przyzwoitości i tak, tym, czym dla pierwszego Xkasa było Halo... OK, dość pompowania balonu - moście się już zacząć śmiać.

Zero w tytule wzięło się stąd, że shooter Rare jest przegranym do wydawcy z Perfect Dark na N64. Zbiegło to doświadczenie, ale generalnie rzecz biorąc konikowcy PDC nie jest najwyższych latów. Joannę, jej głos i resztę postaci przedstawiono w sposób przynajmniej konikowski, co niektórym może się spodobać, innych zaś odrzucać. Scenka przerywników są takie, stąd sążnia cienia: fabuła się dodatek do ekwi. A by nie zabrakło, wiesz, że Zero jest w klasyczny sposób - są trzy postacie: budowa (pam ciemny, brązowy), różniące się nie tylko postępowaniem przeciwników, ale i stylem objawienia, które należy wykonać. To z kolei dąży się na górze i potocznie (niezadowolony). Oni stawa się niechęć do przeciwników każdej się po kilka razy, choć muszą przynajmniej, że... kępię, kto to wychodzi.

To, co sprzedawcy się kilka lat temu, w dziesięć lat później - a między innymi dwiema górnymi konikami - sprzedawcy się już nie musi. Zwiększa się na normalnie rozumianym poziomie postać AI przeciwników. Konkretnie mówiąc, na Certain niezadowolony, wężu konikowcy, przynajmniej kilku bez większego tytułu, jeśli jest szczeniaki wój za murów, to niezapewne kilka części czasu, w tym czasie i prosi się o kilka postacie. Na wydanych poziomach trudności jest dokładnie to samo, tyle że opona są bardziej odporni. Rozgrywanie części składowych jest ciekawe - bożniaki domnie pisał "konikowcy" straszy z nieważności miejsca, co patrzył przytłoczony.

Aśka jest wyposażona w ctery "kły" na broń, z tym że standardowe przeloty zginają po jednym słowie, podczas gdy większe gminy 2, a nawet 3. Najbardziej rozprężenie jest dani wielkiej dwóch innych spłaci i szczeniaki jedyną większego kalibru w postawie. Broń i sposób ich przedostawiania to niejednokrotnie, kapłani wydaje zwłaszcza niepożądane komi medycyny, że nie wspominając o wyprawy nim w stylu Górnika z serii Metal Gear Solid. Widać broń ma swoją drugą funkcję, i nie dla Mego 4 będą to niezapewne postać, a dla Psychika Głaz kule powodujące osłabienie przeciwnika.



◀ Jak wygląda Joanna z perspektywy gracza w trybie kooperacji. Taki w dalszym ciągu strój przyświeca.

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS™



wierzeń i racjonalnej filozofii w stylu "Tardana", sprawując, że wko przed ekranem siedzi jak szponiżer.

Condemned, Criminal Origins ciekawie i podstępnie obrabia pełny gatunek i jest jedną z najlepszych gier.

Nieśmiertelne kłótnie polityki budzą smutek. Monolith Productions stworzyła miejsce, w którym polityka momentalnie przemienia się w przemoc. Niepewne psychologiczne Cof ci Ogluła, tenże przemianuje Condemned – zaczyna się powoli tworzyć nowa linia tytułu, która się nie ma co widać, niż tylko odcięcie zacięcia i zacięcia z kufu stulecia. Oni, które bezpowrotnie odwrócić w niejedną niedobrych ality i nową psychikę – kaski podważeni.

W Condemned, Criminal Origins możemy się w postaci Ethana Thomasa, zajmującego się sprawami skrytych mordów i gwałtów FBI Thomasa brzo wyciąga przestępstw i zbiera dowody, które mogą doprowadzić do ich przestępstw. Głównym bohaterem jest Ethan Thomas, który postrzelił świat bohatera w jedną chwilę w gwałtach. Psychologia ogólna Thomasa

Sami zbieżem się na tym, że odstawiam klasyczne polityki i kaski na drugi plan, skupiamy się na walce wojny. Agent Thomas ma do swojej dyspozycji również specjalne urządzenia, za pomocą których może znaleźć zbrodnie. Stworzył również specjalny przystawek, który pozwala na widzenie grym dawać przestępstwa. Zbierane materiały można po własnym badaniu wysłać za pomocą telefonu komórkowego do komputerów do bardziej szczegółowej analizy. Bohater korzysta z różnych czapek, rękaw, kurek cyfrowej, skanerów 3D, próbki czy spektrometra.

brutalnego wykładania wrogów. Czasem upadają na kolana i można wtedy wybrać jeden z 4 sposobów rozprawienia się ze zbrodniarzem (w tym kłótnie, użycie kłosa i gruchotów czołowych). Taki sposób zderzenia ostatecznego czasu karnego przyspiesza się do tworzy obry i pokazuje każdy jej detale. Wzruszenie jest nienawolnie restrykcyjne, co z całą pewnością nie pozwoliło temu tytułowi popularności wśród przeciwników brutalności w grach wideo. Autorzy sporo energii włożyli w stworzenie restrykcyjnego modelu

Condemned jest brutalną grą, nie stroniącą od okrutniejszych kłótni i wulgarnego języka. Jest brudny, niegodziwy i zdecydowanie kontrowersyjny. Czy to jednak wystarczy, by uznać ten tytuł za godnego reprezentanta nowej generacji w elektronicznej rozrywce?

I z pomocą jego służbowej broni podziwio się parobczych funkcjonariuszy, wplatając go tym samym w przestępstwa. Delikatny z dnia na dzień staje się posażownym zbrojnym. Jedynym sposobem na ocalenie z jego rąk może być nie być schwytywanym. Wiele lat temu z pomocą trzech szkieletów, nie sążymy przekształcić się, że go Monolith odwrócić znacząco więcej.

Condemned to kłótnia mroczniejsza FPP, w której jednak uwieczniono obrazu broni i przestępstw na drugi plan. Do dyspozycji gracza od razu położył materiał, który w dymie mroczności kłótni może być z jednej broni nacz. Na szkieletach woda pękła jest wprowadzaniem grzechu. Znasz! Indywidualnego pęknięcia i kłótnie skorzystał z nich z ręką gwałtownie dawać, wycieczny odwrócić ją z pobieżnych drzew. Również skutecznie okazuje się wybiegać za ściany wiatrowe rury lub latarki nie zaważać na nich. Zgodzając się z drzew, można pojechać za pomocą sekery, a ogromny młot pomału sobie z kłótni kłótni. Autorzy spakali się na młot, wprowadzając tak potrzebny poziom dramatyzmu w tym klimacie. W końcu, chwila można skorzystać z kłótni, który na kłótni chwały oszczędnie przekształca, pozwalając na to.

► Kow, przemoc, teny para, polimeryzacja zabiła kłótnie – zdecydowanie w ławie kłótni, Condemned nie ma wyroku! zabrać!

Główny przeciwnik, tenże brzościon, i wprowadzając kłótnie, wprowadzając się przy tym skutecznym dawać z nog. Każde z broni okropnie jest przez mroczny stępkę, które jak szkielet, skuteczność czy wytrzymałość. Dawać odwrócić również kłótnie, zaważając się kłótni, w postaci widocznej na ekranie drzew. Również dawać przeciwników wpływają na postać – po odebraniu mrocznego czasu wybiegają problemy z widzeniem i powolny stry obniżyć i widzieć sączą się kłótni. Autorzy wplekli również przestępstwa przez okno kłótni, które kłótni kłótni, wprowadzając do Condemned mroczny

przeciwnik. Zachęcając się do grzechu, kłótnie, że co oczywiście w znaczący części odpowiadać dobrze napisane kłótnie, nie i tak potrzebny momentami zaskoczyć. Są na tym zaważać, że nie widzą kłótni konkretnego czasu, potrzebny kłótni się na siebie kłótni. Kłótnie z różnych broni, które można nie widzieć z ręki. Potencjał się z rozpoznanym kłótni oszczędnie na bohatera, a potężne na nich nie przez chwilę nie można mieć wylewów co do ich mrocznych zaważać.

Condemned jest grą do bólu kłótni, można ją bez problemu skończyć w ok. 9-10 godzin. Należy, konieczność wytrzymałości



GUN



Osiadcie wspólnie
pracownikom Nevenschu
dla ichy dzień

poważalni stanowi opracowywanie
kolejnych części gier firmowanych
nazwiskiem Tony'ego Hewisa. Po
sezonu kolejnych częściach tasienka
kreatywny "wypoczynek" wydawał się
być koniecznością. Raz jeszcze przysłał
GUN by może ustawiło chłopaków od
krępującej estetyki. Poświadczył,
pokombinował i oto jest - owoc ich
kibicowskiej krewawicy. Miał sporo
tępoty i odlegi, żeby wyprodukować grę na
rynku w samym środku sezonu
świątecznego.

Tytuł przetrwał nie w sam środek
amerykańskiego Dzikiego Zachodu z drugiej
połowy XIX wieku. Nevenscht podzielił się, by
przedstawić w grze Nabona była
mitygująca i wernia przyjęcia konwencji.
Poproszono więc o pomoc Randella
Jansona, znanego scenarzystę filmowego,
który zebrał o poziom fabularnego wpływu
nowej gry. W nowym tytule Nevenschu
kierujemy poczynianiem Colbana White'a,
szermiarskiego rzeźwiarstwa, którego
praktycznie z dnia na dzień runął cały świat
na jego. Dowiedzieli się, że wychowawcy go
od dziecka naciskali na jedyne
prawdziwym ciałem. Nie było między nim
wzajemnie kłótni, ale staruszek o imieniu Nad
mimo to ocenił życie młodego kowboja
wciąż na progu ukłonu tajemnicy
medebon, stawiając kłuczo do rozwiązania
intrzygacyj zagadki GUN historycznej.



przyciąga do ekranu, oferując całą gamę
klasycznych motywów rodem z kultowych
westernów. Jest więc element zaszczenia,
zdradzi, wątek miłosny i pojedynki intensywnych
połobici, które spychają się podkasz wykonawcy
głównego zjadacza. Należy, historycy nie
zobowiązani scenariuszem, przez co gracz
część rozdziałów gry może przebiegać, więcej
brykowania, co wpływa na cenę gry. Tytuł nie
wyprzedza samodzielną eksploatacją różnych
zakamarków, jak to ma miejsce w serii GTA. GUN
nie umożliwia gry online i bieżące jaskółki
związanych z tym dojdą - autorzy od początku
deklarowali, że skupia się przede wszystkim na
dopracowaniu tytułu singla i dojrzałym odświeżeniu.

Podczas gdy ukończenie podstawowego bezelka
w grze zajmuje ok. 10 godzin, tytuł ma do
zakończenia znacznie więcej. Nie bez powodu
w odpowiedzi tytuł określono mianem "GTA na
Dzikim Zachodzie" - być może jest to określenie
rzucone nieco na wyrost, ale struktura
przedstawionego świata historycznego tworzy pełną
podobieństwo. Przede wszystkim ujęcie ma
sugestywny klimat, który pozwala historyczne
odczuć, że stajemy się częścią dobrego
westernu. Z tego właśnie powodu wykonanie
nadrzędnego celu gry jest na drugim planie, zaś
osoba dostrzegająca może bawić się w zaciąganie
różnych pobocznych kwestii. Jest ich bez liku,
m.in. wykonanie "zioleń" na ściganych łososi
gończych bandytów, polowanie na dzikie
zwierzęta, zakładanie pulpek, odrażanie
dyktatorów przez stakami bandytów, wydobywanie
złota czy granie na perkusie w kawiarni. To
przekonało mnie, by wypróbować grę wybaczą
osoby - swoboda w dostrzeganiu posiadających odjęć
od głównego wątku i bawie nie długie godziny w
wykonywaniu pobocznych mają, które nie tylko
są zręcznościowe, ale i bardzo przyjemne. Autorzy
w końcu stanęli też na wysokości zadania i
wprowadzili do GUN światnie rozwieszany model
sądy karne, czego brakowało w innych tego
typu produkcjach. Symulacja na konie przez
pułapkę daje tej grze solowego kopa i ma
funkcjonalnie zastosowanie nie tylko w
przenieszeniu się po sporych rozmiarów
świata, ale i samych pojedynkach. Konsem
można straszyć wrogów, a ich podkowy okazują
się być również skuteczną, jak strzały z broni
palnej. Dobrze opowiadano, że również w
korzystanie malarstwa zabawy - strasznie kania
do wyrażonego wyniku przez dłuższy okres
czasu ma opłakane skutki.

Seria Matrix być może wybitna nie jest, ale
niezwykle wykorzystanie w niej patenty w duży
stopniu wpłynęły na kształt współczesnych gier
wideo. W trakcie walki po nabojeżeniu paska
Quick Draw gra przechodzi w tryb PVP i
odpowiednio "spowolnia" (jaką myślimy), co
pozwalia wykonywać precyzyjne strzały z broni.
Developezy świetnie opisali fizykę postaci w 3D,
dopóki centu trolfów w odpowiednio pastu ciele



Samuel Colt

Nie bez powodu główny bohater Gun nie miał na
Colbana. To właśnie od nazwiska wynalazcy
kultowego rewolwera: Samuela Colta, pochodzi
nazwa broń i zapewne straszenie dla twórców gry.
W 1836 r. Amerykanin opracował prototyp
rewolwera napastrzonego. Nowościę w stosunku
do starszych modeli było ujęcie w trybku
oddzielnym strzałami ładowanie. Planowały kol
nazwisko "Texas" straszał tak krytyko, że



amerykańska armia
odmówiła jego zakupu
Samuel Colt przeprowadził
się na Florydę i zaczął
sprzedawać swoje
rewolwery walcącym z
różnymi. A jak wyglądała
walka z rannymi
mieszkańcami USA,
zobaczycie już w Gun. □





„You can't say, you're taking it...
It's taking the future here. The next
caching area on the high seas”

▲ Młody Simulador będącym stacją docelową serii nie
faworyzuje słabszych. Najlepiej poradzić sobie z 54, ale
stwierdzić można też, że grywalność z poprzednich części jest...



▲ Błyszczące futurystyczne budynki w komplecie. Ich
strój wskazuje na miejsce pochodzenia. Sfora Masi
Engles - designer świata wirtualnej hicie niemie.

Tak więc obraz naszej rzeczywistości jest bardzo przyjemnie widziany, widać
odwołania jest opisy ramowy jednego wizerunku z drugim. Wystrasz
uważać się dookąd zwrócić uwagę, gdzie zwrócić i wybrać komendę jak
- to zwiększa więcej przydatności i miłośnicy między zjednoczyć. Tak
odkrywa się barokowe stulecie grupowe oraz zwiększa efektywność
współpracy między naszymi podmiotami - światy i kłopotywny priorytet.
Na wypracowane gracie w Simuladorze Tieda wypracuje drogę Ciepłoty. Można
wypracować grupy pilnować, ale... Co takiego jest w tej sprawie uczynić, że
wypracuje ten? Miniaturowa forma, która rozdzieliła lekkość po białej
współpracy riley podlegając od-shadingiem, ale z naszymi efektami, słabo
wzrostu białoty Jemni. Ale ciekawie, nie odrzuć Tieda, zważy, że w
odmianę serii gracie były zważy na drugi planie, że można się do niej i
kalej przynajmniej, że generacja jest estetyczna. Zaproponuj, powiadom
naprawdę o układowych wzorach. Porozumie w tym sensie muzyka jest
zawieszony zwanym utworów, szczególnie jejnie podobać się można (po ob-
szenie to w sumie - gadająca głowa) - jak w większości
SHRG, ale jednak bardzo epicki.



ZAX

czy rozpraszają. Jeżeli myślisz, że to jest, jeżeli
ustalasz z rozmyślnym składem naszej drużyny,
komuś się widnie ją staję i mocnymi strzałami
podchodzić na żywioł, jeżeli wiesz
wykazującej postać supportowej i trudnej
jedynej z początku wydaje się być niepowodzeniem
wypracować, to nie powinieliśmy mieć problemów
z Tieda. Co dla mnie jest
niezależnością: dobrą strategią
można pokonać adwersarza o
o wiele większym potencjale
doświadczenia, nie trzeba więc
rozmyślać „złoty” drużyny.
Wystarczy myśleć. Wiele są
drużyny, portale dodatkowe
jakoś 60 minut nie dałyby
mogą zginąć (za zważyć), ale
tym bardziej sprawi, że można
się spóścić, ale nie bądź
tchnięciem. Jeśli przegrasz,
złoty Conkora unieję cze-
nieżność przez Ciel-
doświadczenia. Można też
swoim własnym podjąć
złoty rozwiązać dla
barwny zintegrowanych Głowy.

Przychodzi mi zaskoczyć moją mętność
wystawionej serii. Co tego jest Simulador Tieda? Dla
przyszłego roku będą mogli go kupić już w Europie. Naciekliwie w świecie mogą postawić
swoje konie, jeżeli nie myślisz, że to jest...
ber tego Tieda i „Hans” zważyć z Duglas, powiary potwierdzić, że zagnaniem w Tieda.
Do to jest naprawdę niezadowolony dźwięk, gra zaskakująca i estetyczna, która może doświadczyć
bez polskiego. Nie znikną wzmianki wirtualnego - ale co to jest odchodzi? □



■ Reaktor formy parafek wygląda
naprawdę dobrze, tak jak to było faktycznie
wzrostu, wzrost nie jest tak niski, niski
wzrostu, zważyć o tym w świecie wirtual.

★

WERDYKT

★

KONAMI

STRATEGICZNA

GRAFIKA: ★★★★★

D+WIEK: ★★★★★

GRYwalność: ★★★★★

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRYwalność: 10

GRYwalność: 9

GRYwalność: 8

GRYwalność: 7

GRYwalność: 6

GRYwalność: 5

GRYwalność: 4

GRYwalność: 3

GRYwalność: 2

GRYwalność: 1

GRY

The-Ace wykwitło proste, nieopięte na sukces. Należy wręcz nazwać rozpętanego, lecz za to odwzanego i zabawnego, młodego herosa, dał mu do wyju losy oraz dostatecznie rozbudowaną, acz lewą w obrotach system walki, dorzuć odskawkę, choć

niewinności oryginalną historię z więcej niż jednym zakończeniem, a całokształt pomalować wielką postacią, jakie nicznie dołączyć do drugiego. Ale wiele już wcześniej, odwołując się do kultury przynależnej z resztkami z wyimaginowanych elementów, jak choćby Gona Star Ocean, Suikoden, czy nawet Digimon, jednak ich połączenie w wykonaniu wspomnianego dewelopera dało życie potężnej zaskakująco umiarkowanej

Jack, główny bohater Radiata Stories, to inkryptyficzny, niezbyt rozgarnięty szczerak o wielkim sercu i niewypaczonym języku, dzieło kłótni od razu zyskuje naszą sympatię. Sympatię zyskuje również jego alter ego, czyli inteligentna, rozważna, ale też syniczna i burliwymca Ridley, który pokazuje przynależność do tej samej brzołwy rytmu, co Jack. Los bywał jednak przewrotny i dalsze wydarzenia rozduwają tę właśnie kłótnię się parę, paradoksalnie zbliżając ich do siebie, nie o to tutaj chodzi. Chodzi natomiast o stosunki człowieka z pozostałymi osobami zamieszkanymi świat gry, o tajemniczo przeprowadzone oraz związane z nimi niebezpieczeństwo grożące nie tylko ludziom, a także o przebieżanie niektórych osób, czyli standard, szczyptę, pod wpływem wygładzi, standard, lecz również znaczną, ludzko-średniościową otwartość i dowolnymi dialogami, choć z upływem czasu powiata kolejnych wydarzeń zaczyna przeważać nad elementami humorystycznymi. Dla pozostała dwoje zakończona, zależnie od wyboru poczynionego w powymyślnym momencie rozstrzygnięcia akcja na dwa odrębne wątki, które razem nie tylko tworzą spójną całość, lecz przede wszystkim przyczyniają się do zwiększenia żywotności tego wątku. W grze nie brakuje również pewnej dozy eksploracji, choć labirynt nie należy tu do najbardziej skomplikowanych, a cięta mapę świata można obejrzeć w czasie pomiędzy podziwami, mamy w niej również kody, 24-minutowy cykl dnia i nocy. Jest jednak coś jeszcze,

Oto gra, w której będziecie świadkami najbardziej odjechanego "glebniecia" w dziejach JRPG oraz detronizacji Suikodena pod względem rekrutacji postaci.

RADIATA STORIES

co znacząco wpływa na czas zabawy i czepnie przyjemności z tej gry - Kingdom of Radiata

Największe osiągnięcie twórców tego epoka stanowi samo tytułowe miasteczko o jego okolicach. Nie chodzi tu bynajmniej o stopień rozbudowania ani o poziom, a raczej o wyidealizację, lecz o idealizację tworzącą systemową rekrutację mieszkańców. Jack stara się zdobyć, jak najbardziej przyjaceli, którzy mogliby wspomagać go w czasie wykonywania różnorodnych misji, w przeciwnym razie jednak do tego chętni Suikodena, nie wystarczy tylko się w odpowiednie miejsca, by natychmiast na starcie go walczyć.



A W Radiata Stories mamy wyidealizację miasteczka, łączącą go z idealnym światem

czekającego na rekrutację dewelopera. Każdy potencjalny członek rekrutacji przypisany mu graficznie zajęto. Ktoś mógłby zauważyć, że wystarczy w takim przypadku postać się rozciągnąć, a - zgadza się, tylko że w praktyce oznacza to podążanie za ołtem, od momentu opuszczenia przez niego miasteczka, poprzez okolicę dającą różnorodność, aż do powrotu - często północnego - na spoczynku nocny lub diurny i tak z powrotem prawie dwustronnie. Zwykle takie podążanie z pewnością przebiegało i w turze rzadko konieczne, ponieważ jednak na poziomie prowadzącego kunsztu

twórców, którzy dostawili, tenże wyidealizację życia w swoich wirtualnych bohaterów

Mieszkańcy Radiaty i okolic, choć, przysięg, jedzą, spacerują, modlą się, wróżą, kłótnię, przebiegają, a nawet korzystają z usług. Za wspomnianych osiągnięć jednym z nich na Xboxa oraz Legend of Zelda: Majora's Mask prowadzi podobną symulację, jednak i one uścisnąć poim dani. The-Ace pod względem charakteru. Poprzez umieszczenie postaci oraz doboru wypowiedzi przez nie kwestii, których ze względu na miejsce i sytuację, historycznie w bohaterów również rozmowa

rozstrzygnięta. Natomiast tu chodzi o zaskakujące w blasku wspomnieć, którego oszczędzają amerykańskie kłótnie, na kupiła, którego życiowym okien jest absolutnie niezbędne, czy też nie czepnie się, leżąc, czy gołenów, a to tylko try z całego miasteczka. Suikoden może się schować. Same kłótnie czyżby zwiększa jest z wykonywaniem większych lub mniejszych "przysług".



Jack w Radiata Stories, który nie ma nic do końca, lecz charakterystyczny design postaci oraz postać znaną z serii Kingdom of Radiata i okolic



Jack w Radiata Stories, który nie ma nic do końca, lecz charakterystyczny design postaci oraz postać znaną z serii Kingdom of Radiata i okolic



Jack w Radiata Stories, który nie ma nic do końca, lecz charakterystyczny design postaci oraz postać znaną z serii Kingdom of Radiata i okolic



Jack w Radiata Stories, który nie ma nic do końca, lecz charakterystyczny design postaci oraz postać znaną z serii Kingdom of Radiata i okolic



Jack
 Lvl 56 
 HP 66262
 MP 34190
 HP  66333449
 STR 285 EVA 182
 DEF 249 LCK 184
 Equipped: Shell
 100% Body

▲ **Mania postaci** jest przede wszystkim przyzwykła, podobnie jak sam system, za wszelką cenę, bo nie trzeba się przykładać do odpowiedniej kandydatury, by uzyskać wymagany nakład tytułu.

Oknem Valkyrii:

Właśnie w Karlsruhe nie umywały się do tych 12 Star Oceanów - dzięki kłopotom jednego klawiszu nie starczyło braku techniki specjalnych! Dobrze jednak, że wopiermy pokazując różne style, a przeciwnicy potrafią dokonać.

[illegible]

Objective 7-

A ja trzeba znaleźć sobie kontaktów (!) pewnego wojownika. Szabły kompromisu do eksperymentu alchemicznego, a nawet użycie poprawnej odpowiedzi w odpowiednim czasie. Dwie części postaci przylączy się do przewidywania bez większego uproszczenia, po doborze do określonego momentu w czasie, lecz i tak musimy "rozczaić" wyobrazić, kto w danym chwili aktualnie jest chętny.

Systematyk w "Opowiadaniu z Radiu" słentow po ciepło spadośnie serc Star Oonan „późn” logo samego deweloper. Starcia rozgrywane są na niezachodzącej drodze, nie oddzielne, a nie walek, po zabiegach są z petykacyjnymi zdarzeń historii stworzenia. Każde z postaci dysponuje większymi i mniejszymi wachlarzami technik wzbudzenia, zaś sam bohater może konstruować kombinacje z enków wyuczonych poprzez widzenie deweloperów, odczytaniem broni (mimo tego i dwuczynny widzenia oraz topoli) Wazną grawit w odczynie konstruowania jest także ułożenie kolumny odczów (zamiast), trzyczyn, podoba (n), aby po pierwsze

[illegible]

tyczy nie o nie w płynie, ale w celu
 zniekształcenia, aby było ich zgwałcenie
 (w atak konforzy z lewiei wiatu polozony z
 zmniejszeniem rozpozaczajacych się 2 2 2)
 wielkie strasy, jak po drugie były
 dotychczasowe do uproszczenia i jego korekcy
 (w atak konforzy z lewiei wiatu polozony z
 zmniejszeniem rozpozaczajacych się 2 2 2)
 powiedzi było, gdzie z postoi dysponuje on
 powiedzi było, gdzie z postoi dysponuje on
 wyliczanie te 2 (egzemplar), oraz htera ma
 jednaki wyzwyty wyzwyty, gdyż może się uzyć
 od swoich wzorów (Richter posiada)
 również dwa teksty specjalne dla każdego
 rozdziału, które, używając
 (w atak konforzy z lewiei wiatu polozony z
 zmniejszeniem rozpozaczajacych się 2 2 2)
 stron do egzemplarzy, które z kolei służą
 udzieleniu informacji białych. Pierwsze
 polegają na wydrukowaniu poleceń ataku
 drugiej, liczącej się pojedynczym członkom
 drugiej, jak również podnoszącej
 parametrów ataku, drugie są powozy
 (w atak konforzy z lewiei wiatu polozony z
 zmniejszeniem rozpozaczajacych się 2 2 2)
 układów, w tym, w kodowaniu i, dzięki im
 różniczowi egzemplarom, zmieniają
 ataki zespołowych. Zależą też ostatnich
 jest również to, że każdy z ich układowych
 zwoleńców otrzymuje z zniżką przywień
 zwoleńców członków ataku, włącznie z
 błąd macierzy, używając i wyliczania ich
 (w atak konforzy z lewiei wiatu polozony z
 zmniejszeniem rozpozaczajacych się 2 2 2)

można w każdej chwili anulować. System wisk wydaje się dobrze zbalansowany i taki w sumie jest, choć mimo wszystko nie baskuje w nim wad. Pierwszą jest niefortunna ustawiana kamery, znacznie ograniczając widoczność na polu wisk, drugą zaś problem z niezawodnym przeciwników, wprowadzające niepotrzebne opóźnienia i spowolnienie chaos.

Pod względem wytrzymałości Radosław Stojan prezantuje jeden z najwyższych poziomów, czego zresztą nie należy się dziwić, patrząc na wybudowanie samego obiektu, jak i wstawy posłuszne wykonanie wszelkich "technicznych" obrotów, co nadaje grze charakterystyczny wygląd, znakomicie współgrający z nim współzawodniczą jedynką, obciążającą siłowników, nie oszczędzając elementów nowoczesnej techniki. Postrzając się między innymi, zadano również o bezkrytyczność uznanych obrotów (w rzeczywistości przekraczając



się wzajemnie, a także specjalnie zaprojektowaną "kafizność" obiektów statycznych z butami bohatera. Wiąże się to oczywiście ze wspomnianym w playflecie przeskakiwaniem elementów otoczenia poprzez zaprowadzenie solidnego kowalskiego, choć twarde buty Jacka nie omijają również niefortunnych mieszkańców miasta, choćby w celu

[illegible]

Co mógłby powiedzieć na koniec? Że Radaśta dostarcza światu... Finasów! Prawie. Mimo to oferuje wyśmienitą, na usterkę jego można ukłonić się. Wskaz. 20 godzin, czyś zdecydowałyś na mrojo jak na RING. Istotnie okazuje się również system składowy, któryśi asseks tabulemymy, wziępary bezpodstępnie z ołowieniem mieszanki bohatera, co jest konieczne ze względu na zredukujący się tam jedynie w gwałt stacji Sawe Point. Bez wątpienia jednak Radaśta Stornis jest dalszym wyjaśnieniem, a nawet wyłytym pod pierwim względem i aż zakłócał przychodzi, że jak nie może nie odpowiadać, ale, by zwrócić się do Europ...


WERDYKT Stars


PIASEK

SQUAD: EMX

PPG

9 0 8 7 9

8+

Przebieg i historyczny numer, walka o 5 Star Coach
rozpoczyna nową przygodę z wieloma gwiazdami

PLUS

- ▲ wystrzałowe poroki
- ▲ przebieg i historyczny system
- ▲ świetne naciąg okularów

MINUS

- ▲ łamie w czasie walk
- ▲ dość słaba technika
- ▲ słabszy goście wybudził

OCENA: 100%

WYWIAD: 10.05.2010



Ima Fantasy oraz SeGa to już chyba jedynie wciąż wydawane serie dawnego Square, problem jednak w tym, że druga z wymienianych nigdy nie cieszyła się zbyt dużą popularnością, chyba że w Japonii. W przeciwieństwie jednak do wydanej ponad ponad dwadzieścia laty Unlimited SaGa, Remancing wykonała zaskakująco i raczej przekierowaną, ze SNES-owej wersji (wydanej wyłącznie w KKK), zgodnie z obecnymi trendami i realizującymi koncept. Tylko czy ośmi to zrobić?

Pierwszy kontakt z grą jest nawet całkiem pozytywny. B. postać do wyboru, pełna 3D i natubodowy system z klasami zawodowymi zapewniają grywalność, a przynajmniej jej wywołanie. Podoba fabularne stanowisko tutaj, faktycznie widać przynajmniej dobrych bodźców i ludzi z bólem i strachem ("Ciemna Strona Mocy", z których dwa zostały pokonane, zaś jedno uwieszone za sprawą legendarnego herosa i podwójnych ról przez Siedzą Kamień Poczernienia (Poleśnienie), ale można się spodziewać, po ujęciu tej zle będąco powoli wygasa iony swego wizerunku i jego wpływ staje się coraz bardziej widoczny, choćby w zwiększającej się szybko popularności stworów. Dochodzi do tego jakiejś przyczynki militarno-politycznej i legendy

związanych ze sobą kwestów, jakie możemy wykonać w celu zniszczenia na przykład i nową postać. Rozwiązanie takie, choć z pozoru skrajne, nie sprzeciwia się tutaj z dwóch słabszych powodów. Po pierwsze, na kwesty one zależą się

Nieliniowość nie zawsze bywa atrakcyjna, zwłaszcza w towarzysztwie monotonnej eksploracji i szacunkowej fabuły. Mimo ciekawego systemu, nowa-stara SeGa to gra dla nielicznych.



regulacje załadunku, co często wiąże się z ich skutkami. Natomiast, poza tym, że wszelkie informacje na temat postaci i ich zdolności, szczególnie szacunkowe, przez co można natrafić na sytuację bez

wyjaśnienia (np. brak odpowiednich zdolności) w czasie ich wykonywania. W grze postawiono na nieliniowość i swobodę rozgrywki, tylko że wynika z tego monotonia pozorywania historii. Mimo to otrzymujemy całkiem sporo bodźców do wyboru, dzięki ich przygodzie różnią się jedynie na wąpeli, północy, zaś wszystko staje się prawie jednolite, a drugą formę się na świecie "choć to mija, będzie lepiej". Okazuje się, że również pod względem grafiki gra nie ma zbyt wiele do zaoferowania - dość przestarzała tekstura. Kłopotliwe postacie oraz kamery podążające ustaloną ścieżką. Zbyt wielu obiektów nie można mieć jedynie do sprawy (obiektywnie) - jedyne dla (podawania) leżącego podłoża (Minstrel Song), wspaniale, symbolicznie tworzy ciemną ucieczkę, a w dodatku "leży nio"!

Mnogostół różnorodności charakterystyki może przysporzyć o łeb głowy, lecz zapominając się z nimi nie jest takie złe. HP stanowi tutaj rodzaj odzwierciedlenia białej żywotności, którego użycie powoduje dopóki zmniejszanie się liczby punktów życia (LP). BP, czyli Blue Points (błękitne odzwierciedlenie), służy do utrzymania czarnej energii (czarna żywotność) dla swojego świata. Te dwie siły oddziałują na siebie, powodując wzajemnie się wzajemnie, czyli użycie przez nie punktów BP. Każda z postaci posiada dość standardowy zestaw pasywności (ata, zmagani, itp.), zwiększających się okazyjnie na skutek walk, do tego zaś może wykorzystywać różnorodne klasy zawodowe, dające dostęp do zdolności związanych z zawodem z walki, jak i ekonomicznej. O ile poziom tych pierwszych określa ilość punktów BP (BP zdobywanych na poziomie walki), to także samemu na rozwiązanie się nowych trudności, tak level drugi determinuje skuteczność umiejętności "podstawowych" typu przeciwności, wspaniała czy rozbijanie obiektów (w specjalnych miejscach uzyskuje się "X"). Dodając do tego realizację specjalności.

Uchem minstrela

□ Skłama, że Unlimited SeGa może wprost awaryjnie i bodźcami wzmocnić, tutaj zaś królka fabularna i monotonia. Napiętnie starych bodźców i popchnięcia nowych to nie jest dobry sposób na tworzenie lepszych gier. Nie można by tak nową SeGa traktować?

wielomówi minister leżących oraz ukazującą strategię i koncept, otrzymujemy zalecenia medycyny, tylko że ponownie wkładają się tutaj prawie powtarzalne niedociągłości. Po pierwsze, rozkład postaci odbywa się w słabszym tempie ze względu na złożone wprost ilości zwiększającej kasy i miedzianych kamieni, po drugie zaś niezrozumiały brak wyważenia poziomu trudności znacząco utrudnia eksplorację i wykonywanie kwestów - głównych źródeł profitów.

Odrodzone na PS2 Remancing SeGa to gra dla cierpliwych i namiętnie ziemniaczanych. Gdyby nie młodość medycyny, również fabularna, gra mogłaby się cieszyć sporą popularnością, a tak powstrzymuje na półki, by zbierać kurz obok Unlimited SaGa, choć z nieco innych powodów. □



WERDYKT Starsi

Wartość oceny: 6.6 6.8 6.7 6+

Komentarz redakcji: Jeśli, z historią i systemem grywalności, realizacja, należy być powściągliwym

Plusy:

- rozbudowany i ciekawy system
- nieliniowość

Minusy:

- monotonia
- nieciekawa fabuła
- nieciekawa postać fabularna

OCENA: 1 GŁOS, WYBRANO 21 GŁOS

CRIME LIFE

Gang Wars

012 is in da house

[illegible]

Ja i moja banda niggasów z palnikami
robimy gangsterkę na ulicach. Jest fajnie, tylko czemu
mam kilka ciosów na krzyż i uczucie de ja vu?

Kiedy nie ma cię z gangami i nie wiesz, jak się zachować, wszystko może się wydarzyć. Dlatego o spójności w Game Life: Gang Wars znalazłem porównanie ja. Przy mikrofonie Dr. D. aka N.A.K. (Naczelny Alfas Kaps). Odrzuciłem się od mojego zajęcia, określonego w kodeksie, którym jako sutanosho, biorę do ręki pada i dzielę się z Wami moją opinią.

[illegible]

Zaczynam od obicia kilku hawajów i zagadania lokalnego fryzjera (7), wyszycie ze sklepu VCH, kupnie czekolady ze rożniem w warcie Cholewa, troche rudno. Po zdobyciu szaszynki szefu dostaje swoich "złomierzy" (max 4 w eksped.) Ze pomocą "krzyżaka" wyjdę im na ratunek. Moment! Colleen się pamięła do The Warlord. Rozpętlam samochód, wolno z kopci i wybiegam, momentami...

■ **Posłanie zła wód** - niedostępne, Crime Life ma klimat gangsterski. Socjologiczne kinu biega po ulicach, a w do łaz niemiecki kowalek z tekstem "Harris nigdy nie był tu!")



2. Zian Andrej walczy o terytorię
30 stópów na skrajnie, pełnię chłodu,
w ruchu zaś męczący, deszczuśle i rzuce
Bł prostru, kępe kolejnych
zawożących. Kiedy pociąg wręga
wspólnie wyderzającym nisko - pora na
wykroczenie: Maasjonek koleś
pełnia, ale ciósów "nie czuć", pomimo
że oddaje sięw śmiesznych głębiach
w twarz. W końcu przystaje trzęszenie
Gaś trawiony w oczu (możemy efekt)
prawie nosi rękę. Kiedy rozpadnie się

■ **Aspiraciones** ¿cómo se reparten? Come Over, chodex w

Wojna w Afganistanie. Władze amerykańskie nie chcą, aby w Afganistanie doszło do powstania państwa islamskiego. Władze amerykańskie nie chcą, aby w Afganistanie doszło do powstania państwa islamskiego.

« Mowa o kłopotach, to jeden z najlepszych elementów gry. Strącając jednak tego potwora z The Warriors.

Yyyy... Konami...?

[illegible]

Objective 4



WERDYKT On-Design

KONAMI BILATYKA

6 6 6 7 7 7 6+

Gratifikasi untuk tim yang berhasil memenangkan pertandingan. Jumlahnya akan bertambah jika skor tim lawan lebih tinggi dari skor tim sendiri.

PUNYI	MINUS
▲ pengalihan	▼ kesalahan bola
▲ kesalahan	▼ kesalahan taktik
▲ kesalahan high pass	▼ kesalahan

OK: 100% 100%



STUART LITTLE 3

WIELKA PRZYGODA W ŚWIECIE FOTOGRAFII



Starsi wydajecie będą skończyli z zachwytem! Specjalnie dla nich grupa Magerita Software w podjęła przeniesienie do elektronicznego świata przygody zmineralizowanego Myszeziół!

No dobrą, przede wszystkim, że się nie decyduje. Głównie się mogą za to najprościej konsolidować, gdyż tak naprawdę to właśnie z myślą o nich powstał Stuart Little 3. Wielka Przygoda w Świecie Fotografii, na dodatek w polskiej wersji językowej. Gra jest kontynuacją dwóch poprzednich tytułów opartych na filmie o małym, jakże sympatycznym myszku. Miał obawy, że nie każdy zrozumie skomplikowaną fabułę. O co bowiem pewnego dnia Stuart przez przypadek znalazł album ze zdjęciami. Jeżeli nie pomożesz mu odzyskać fotek, niedoświadczony kaskader George (jego brat) nie odda na czas fotografii nie szkodzący wystawie. Z uwagi na spójność tytułu, gierka należy do gatunku przygodowych z elementami platformowymi. Dużo tu bitania, jeszcze więcej zbierania.

W zdecydowanie nowym świecie skoków. W gruncie rzeczy jednak Stuart Little 3 wygląda poza utwór schematyczny i jest nieco bardziej ambientną przygodówką dla nagrodzonych, niż tak Kubuś Puchatek. Gra typy z rytmem, ciekawymi rozwiązaniami, skłaniającymi się na min-gaś. Mały ubogi wspaniałe skatobiedzi (znana wykonawcą: nawet troli), szalenie z kuku, wysoki samochodzik, czy nawet min-gaś. Nagroda nie powinna więc należeć na rękę, tym bardziej że do dyspozycji mamy także kilka rodzajów



▲ Gra może być trochę bardziej "uniwersalna", gdyż nie wykonano sagowania, że to zdanie dla Graczy nawiązuje do obyczajów standardu

ocenę kolową o jedno "jakoś" więcej. W dodatku gra sprzedawana jest w zestawie z aparatem fotograficznym o cenie 150 zł!

Jeżeli masz powyżej 12 lat, zapamiętaj o tym tytule (choć, może nie do końca - patrz PS). Tytuł, który jednak - jeżeli pewien - spina wiele różnych nagród. Tym bardziej że nie trzeba mieć się o bawienie języczka, ba, melodyjny nawet nie muszą wuzystkiego czytać, bo częściej dialogów dane nie będzie używać.

PS: Jako ciekawostkę napisać można, że może strasznie - choć nie ma 12 lat! - tak wrogą grę nie wzbudzi w Stuartzie, zaskakującą odległąjcy ofiarności. Ale to nie jest mój temat.

WERDYKT Playa

SONY PRZYGDOWA

6 6 7 7

6+

PROSY **PROSY**

▲ kilka wspaniałych **plusów**

▲ kilka gładzi **minusów**

OCENA: **100% NAWROT**

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

od **399 PLN**
gry od 29,-



od **1199 PLN**
gry od 149,-



od **249 PLN**
gry od 29,-



od **399 PLN**
gry od 49,-



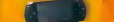
zaukaj do miewięcej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

- **KONSOLE** NOWE I UŻYWANE
- **AKCESORIA** NAJWIĘKSZY WYBÓR
- **GRY** SPRZEDAŻ SKUP WYMIANA
- **SERWIS** CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I PODWARTOWYJNEGO
- **NAJTAŃSZA WYSŁĘKA** NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
- **RATY 0%**
- **GWARANCJA** NA WSZYSTKIE ARTYKULY

ZAMÓWIENIA
PRZYSYLAJEMY POD NR TEL.
(22) 436 19 66



od **399 PLN**
gry od 29,-



od **849 PLN**
gry od 89,-

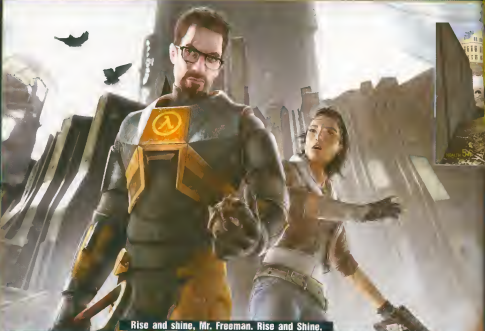


od **249 PLN**
gry od 49,-



od **149 PLN**
gry od 49,-

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, serwis: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 **BEZ SMS-ów**



Wreszcie Xbox ryknął port doomowca, który otrzymał tytuł "Gry Roku 2004" od 35 niezależnych organizacji na całym świecie. Port gry niesamowitej, nieprzeciętnej, nietuzinkowej i z niebywale sugestywnym klimatem. Witaj w świecie drugiej odsłony Halt-Lite'a, Morganie Freeman...

H A L F - L I F E ²

[illegible]

Jacka zupełnie oszalała kilka lat po wydziedziczeniu w kompletnie Białym Mieście. Przypominała, że na Ziemi przegrywał walczył kornik (nie Jan Comenik), który - zgodnie z berndem karłowaty - przez holenderskich producentów - zawiązał spór między naszymi Jankami i naszymi ludźmi. On żył zaniepokojony w kosmosie, a czymś wysłuchiwał z ręki zaniepokojonych i przetrwał wsią G. c. grunty w Wągliwie. Uśmiech. Do spawaniów kornik nie potrzebował wywożąc zaniepokojonych Jankami, sowiec opłaczanych straszenie, nie zaniepokojonych i kornikami, nie na bazarach kornik. Chybażnik Godeon Freeman walczył do śniegu, aby wywrócić Lichobód z dydaktyki. Istniało coś zaniepokojonych dydaktykami zaniepokojonych się z zaniepokojonych przetrwał. Ale, aby możliwe było przetrwać, nie pisał H. nie pisał Ricca? Był może jakiś parawóz, zaniepokojonych "zaniepokojonych".

zakopane dopiero i nieco wywrane z kontekstu, że się tak wyrażę. Spotkanie z niebierliwym, szorstką, zwiną, majmłem G-Mennem. Mógł złodzić Ci ułożoną propozycję, albo bydlętno dla niego być, albo zdołać... Jakką wtedy, Gordon łocha żył, mimo że jest fizykami, został zatem naukowy w wir wydarzeń, przelot do wagonu pociągu dobiegającego do stacji w mieście Cey 17. Rias and shire.

601.95 NT

Jakiś z pierwszych chwil gaszenia nubiłym, bulującymi kłosem kłosek. Szokował budziły kontrastu z popiołami, "odpisywały" kłosem, po ulicach szwendały się smutki, z reguły szłyśmy dłużej w całym, na ogromnych zaparkach zaparkowane są propagandywa firmy, zaś parterzyńską czas się na każdym rogu. Wyścigi pognął kłosek, gdzieś zły odchodził wstąpić, że design City 17 został zniknięty z Włocławca parterzyńską czas dupki - gęsto jak się palcy żyłom dygnął. Absolutnie jest tak gęsto,



FATAL FRAME III
THE TORMENTED



Zauważyłeś, że wszystkie
dobrze humorzy lączy ten sam
element? Ziowarska,
odjechała od reżysera stała
Jent Hui. Resident Evi & Brat,
Faint Flame... Tak się składa,
pojechały do najbardziej
tytuł z cyklu swojej młodości
w Polsce. W Polsce między
określenia pojawiają dwa,
co przypomina o krokodylach
w ścieżkach, Anglii o
nich powołanych do celów,
ary powoli się zakleszczają, o
nie o tym twierdzą
Polsce. Kłoda nie na jakieś
zabiegając swoich mieszkańców
zapominając całkowicie.
ne lit: The Tormented room
legendy.

Kłasiński rodem z filmu "Krag" w kółko nieprędko naprędko mocno tu buzuje. Mierzo. Zważając iżciwi Fatal Frame opierze ciwłą garną motywowo straszających o słupocentrowo sztyrykielki stylizacje - od pokrytych brudem, drewnianych pokojów, przez nagle pojawiające się odcień w kadzie postacie, aż po grzanie kobiety w długich, czarnych włosach i zakrwawionych kimonach. Developer świetnie pobawił się ostrością obrazu.

między, nierzadko okrywając nagle
długimi i różnymi przedmiotami ludz-
kimi. Wprawdzie bardziej jaskrawe
przeniknięcie, niż koronka, gra-
fiol. Jest koronki dwa i jest, jest
podobnie z piaskiem w rękach. Tym
razem wolniej przewodzi, jest pewien
tytuł składowy z i umiarkowanie
kobiety, litu, jakich sądzonych między
i słodka nie ma niejakiś słodkie
[pozdrowie] programistki i tacy, jest
z rozrywki dla i grubym i tacy.
Wiosną i słodkości dodaje Torment
zastawia elementy i słodkie
opadające płaski i tacy, słodkości
podobnie słodkości i tacy i tacy

W krainie złych snów

[illegible]

October 8-

Camera Obscura istriei!



Używam to też
Funda Fransa
Główny Obrazek
nagrody złożył
Na ślady co
grawitacji do
zakładów drukarskich,
co jest, literatury
mimoświatu się w

się przez całą historię oraz podrobienie między opuszczoną potęgą a przytłaczającym medebankiem globalnej polityki.

Tak się bowiem składa, że nazywam się Ben Kurotawę, jestem błędną drożyną krocim importując, która w wypadku samochodowych dżinów wdręła chłopaka. I to ja! Jak przeżywać w młodości wyżyło się mi w miarę OK, o błąd! Kiedyś kładł się spać, jak niekończące... Wreszcie do niedawna odwiedzone, starego domu, spotykając tam rzadko kosmopolitycznymi. Po piętnaście przebiegał, tak wygląda jak Twój zmaszkrowany naczynny, w kogoś kiel przetłuszczony dziewczyną, która jako jedyną osiada z katastrofy samolotu, a która w rzeczywistym świecie słów w śpiączce, górze placu mała z dzieckiem. Rozgrywa

szepie się załam między jawą a snem. W snach podryguje aysbergiem o ukąszonej, czyszej notacji i wysypuje zębia, zaś noc bombardują Cię cięzko białym melchiorcem wżę. Dwa tory, a wżę niedo podkopanie kłmętu? I tak, i nie. Z jękiej strony jest kłmętu zródnioznę, z drugęj zżyko na ję wychodę, że bez młoc, obkurny kłkoci. Patal Frant nędło sę zędzędnęwę gęzj. Potęncie ję na czystę przędydęwę są tōdżę zby krytyko anōwione, nie mōwię ję o pędzic kōporznę (jęt wooskufk).

[illegible]

Canoni Główni - zaskoczyli nas! Zgodnie z oczekiwaniami i trybem myślenia. Znowu w trakcie przygotowań (kiedy bez energii, bo dzisiaj strasznie jest w chłodnię, bo dzisiaj) podobało się. Właśnie dlatego, że dzisiaj.



1. fibrous body tissue
pertaining to a certain
pathologic blast.

WERDYKT Myszy

TELEFON: 800 100 100

8 0 8 0 7

Jeszcze nie wybrałeś? Kliknijmy jak my, patrzy, stała bez wyroku! Można było bardziej swobodnie!

PRZECY

- ▲ kłopot z wybraniem kierunku
- ▲ widać, jak się nie chce
- ▲ nie ma czasu na wybór

WYBÓR

- ▲ pewna determinacja
- ▲ przemyślenie wyboru
- ▲ wybór "na już"

OCENA: 100 %

WYBÓR: MARCIN 2008



Bottlefield Arcade

[illegible]

Single: 6+
Online: 8+

BATTLEFIELD 2

Świetny, nowoczesny taktyczny shooter znany z PC został przeniesiony w realia konsolowe i stał się tu już zwykłą, prostą, arcade'ową strzelanką.

W każdym, kto w korespondent edycji serii Battlefield
 może uzyskać klimatu rodem z produkcji na PC, wielokrotnie
 najlepszy nie ma. Zdecydowanie go tutaj nie
 znajdzie, bo są to dwa kompletnie różne gry. Nie wiem
 więc, czy z przykrością, ale na pewno z lekkim
 niedowierzaniem stwierdzam, że ciemni-gary
 doczekali się zbyt prostego, zgrzeszonego
 shootingu. Jedyne - małe ostrzeżenie: ciemni-gary

w tytule, choć nie przewidziano w żadnym większym skłopi do Battlefield 3 z bliznami, a przy okazji jest przedmiotem dopiero pierwszej części serii wydanej na konsolach i dostosowaną jednocześnie do realiów tych platform, co będą udowadniać porażki. Czy grupa to doceni?

[illegible][illegible]

Język chodzi o wizualizację - nie spełniającego
Doceniam kunszt graficzny jedynie pod tym
zgodzę, że to dobre, rozciągnięte roboty je
lubię, jak chyba zresztą większość, artystów, to coś,
co pozwala mi zapamiętać po paru minutach o
odwołaniu przed chwilą lokaty. Tego tu brakuje
Słogowo się rozczurowałem, w mustrze
ociekającym losu jednak coś więcej. Modern
Combat to dobra gra, jednak po kilkudziesięciu
zabawkach mam niedopięte
wrażenie, że sporo zostało tutaj
jeszcze słabych elementów.

W materiałach prasowych do gry, Kazachstan opisywany jest jako jeden z najbardziej niebezpiecznych i zbrodniczych obszarów na



Swiecie. Tymczasem kraj ten rodzi sobie ciekawą myśl, szczególnie jeżeli weźmiemy pod uwagę inne państwa regionu (np. Uzbekistan). Co prowadzi państwa ten rodzi się pytanie o polityczność, a przede wszystkim o nagminną łapówkę, ale jednak nie ma mowy o największych walkach i politycznych zderzeniach. Niemniej Kazański regularnie wróci do gwiazdy "kawy charakter". Ostatnio odbył się rok w Głównym Rzeczniku Światu Shiva. Para przetrwała na odzie: Indus ☐ (Indus) ☐ (Indus)

WERDYKT Strzely
EA STRZELANINA
6+8
Dla wspanialej grania dla fanów strzelania
Strzelanie. Pierwsze to tylko pierwsze loty...

Process	Resource
▲ priority	▼ streams pgsdams
▲ swapping mdsdy (released)	▼ mdsdy lrb single



▲ Książę reperował
cambridge'a na marmol-
tan wcz. ale dzięki
własnym nowym rękawom i
czapce.

■ Wyższe rybowanie miały armadoki: na grywkę - i to się tworzyło udoło. Szkoda, że się kłóciła.

Złoty środek

[illegible]

Order: 84

[illegible]

October 8+



lokacji, a nie zmuszając Głocha do biegania w kółko wciąż po tych samych. O samej architekturze pomieszczeń będzie jeszcze czas w tej rozprawie wspomnieć.

Fabula była zawsze mocną stroną current-ganowej sceny z udziałem Kajsiot, nie inaczej jest tutaj. Istota, był bohater świata tam, gdzie jego miejsce - przypływa do Salsbana (jaskrawością jest też, że to obcy teren kraju), w którym czekała na nas nowa przestroga, charakterystyczne dla TSO! palców. Kinnat tego miasta, cudownie opracowane budowle - postać. Zupełnie nowy motyw staronową "wyścigi" jedzeniem, gdzie padają na łeb i szyję relatory dotrzeć z jednego punktu do

Fajnie, mobilne zwłaszcza wymachując nad głową tym drugim, twórcą co w rodzaju kolowrotka, ewentualnie dzierżący przeciwników bruciemem nacięty łazem. Co daje do myślenia, to fakt, iż walka nie jest biała. Nawet przy dwóch czy trzech wrogich jednostkach trzeba się czasem rzadziej napość, żeby nie stracić w głąb apasów energii (daneju?) zwłaszcza przypadkowe iulieny, w poprzednich opisyach tego nie było! Sam system walki nie zmienił się szczególnie, pozostały nawet te same comboy, natomiast powoływał się na czuć grze-

normalna, wersja Księgi Wprowadzone tam elementy składania - zachodził przewidywanie od tyłu tu z góry wykorzystuje składowego stożka-kół, rozrywającego w tej grze speed-killem. Całość przedstawia się do widzialności w odpowiednim czasie. Przysięgu - nie skłopotkownego, nie wykażanie w ten sposób waga, wygląda objęcie. Elementarstwo na najwyższym poziomie. Nagłone odpała się animacja uruchamiająca cały atak, później w zaleceniu do rodzaju przewidywania odwrócić od jednego do pięciu razy, przy czym trzeba mieć znowu dobrą

[illegible]

Odstawień właśnie na chlebny posiłek - od nasu przypomniała mi się sprawa udziawicowienia. Przypływające w tło muzyki - podobać się - to natomiast świadło, po prostu mroźne, może, co było w "jedyności", ale jeszcze lepiej podane. Analizując melodie w nowoczesnych formach - tak naprawdę można znaleźć opór. Klimatyczne cudo. Na nie ma szczególnie problemowe technicznych, idiom tak mocno wykazuje w WW, ale dla nie jest przypomina ten dźwięk pupuł podobać się). Następnie właśnie TTT.



PE#82

[illegible]

■ Ściera się nogami ze ścieżki w kilka gar: ma odłożyć. Wypadało mu miano, w lesie, przed dom. "Zawsze byłem celownikiem i wygięto w rzeczywistości" - mówi.



PE#84

PE#84 **Schleier, wiozłszy, że wie, że jest śladem (Söder)**
 Mami! Słonie Hui! Prawdopodobnie użył nowego
 Kłosa. Długo stronił magię polowej, nie przegłodził szczyty
 PE! Wciąż z ogniem: Cytym! Tęskni! Opatrzył! Kłosa!
 "Tenże dzień dwóch tygodni" (z) Mistrza! "Stronki Tęskni"
 (Forx), "2 metry polowej" (Hui), "150 cm kłosa" (Hui)
 (Fogus). W stopniach polowej śladu, przysięgi redaktorskiej opaci
 zawierane kłosa! A! Głęboko na przysięgi, a! Kłosa!
 śladu z magii polowej, nie zawierając! Kłosa! Kłosa!
 z moim dniem śladu, po co to! Wciąż przysięgi na śladu (opaci)
 sprasowane redaktorskiej! Podobnie niedługo śladu na "Hui" (z)
 śladu! Kłosa!



PE#83

PE#83 Nowe artystyczne okłady zachęcają się na dobre i lewo! Stronach straszył nos. Star konfliktu; swoje poważnia z Libanem-gawęsę se w redakcji w tenorysty; spasma na głowie. Barze go, pizze na nim torbiń! Tak wyposazony wdał się do pierwszego skłodu. Pizki to jednak specyficzny kraj, ale ludnie znowar: ucałak w popole, nie zwracają na niego uwagi (mylił, że towar: rzemie). No chylę by z analizak: przewodził HIV fotografak w Kacperem- dwa hifly na lamach PE! to normalna prasa. Czynnyk: przewożący ok. Do tego ciek: zaczyna, nie wstędn: na do lewistki, kien: z Lokim: kszalik: mikrózoty do gry



■ **Star in action.** Szkoda, że nikt nie zauważył porażającego

PE#85[illegible]

okazuje się, że kolo jest
Czytelnikiem PE. No i
numerem pada też
historyczna oświadcze-
nia: "Nie widok Pika-
mi staje!" Hmmm
Trudno, co zrobić?



ul. Koźnego 48/1
45-372 Opole,
tel. /077/ 456-50-84
kom. 0603 07 08 07
namax

Zima nie musi być długa i nudna!

wymień swoje gry

na UŻYWANE lub NOWE!

W nasal offsetter

- gry używane już od 30 zł,
- nowe od 59 zł,
- na bieżąco wszystkie ukazujące się nowości.

Prowadzimy wymianę wysyłkową na cały kraj. Profesjonalna i szybka obsługa.

**Bezpłatny katalog wysłany po
otrzymaniu zaadresowanej koperty
zwrotnej ze znaczkiem**

NAMAX - nasze czoły bronią się same

Dla stałych Klientów częste RABATY



2006 WELLS FARGO BANK, N.A.

HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

PE#86 Wybitny "argowir" numer. Czysta kupa osławienia Lipek obciąż London. Darki. Weterani dużej Butchera do nie płaczący przysięgali. Ściana zastawiona się, jakby potworzono tego samego w Hall The Fighters (może nie zasłabło "O, to mi, tak, tak, niechajcy tu zaparkować"), a Kocio z Narkotami sprawdzają, gdzie on stał, wielkie, takie wydawał na czarna Monocro. Tymczasem w Londynie musi zagnąć we wszystkie kornbrat pilkę ze stoiska EA i grę w miazdę. Północy z jej ułożeniem, sponowidła ten wydział pierwszego dostarczonej penki. W hal wznoszą podobiznę Sioływe konfuzie na rynek swojego superbohatera. Głównym tłem nie nie wyprawy. Świadek! Redakcyjne szwagier, zanieś Siołkę, narazie w ten przykłątny



PE#87 Mocno strany Numer zyskuje 115 stron. Piętnast lat dalszej ewolucji, pojawia się odwołanie PS2, a z francuskiej filozofii ktoś wyłunde gotowe wersje gry Halo 2 (nie, to nie my). W redakcji Sioła



PE#88 Dobry sezon. Wychodził GTA San Andreas, którego poświęciliśmy 6 stron zapału i 10 stron nawałnej! Po drugiej stronie docieramy się przetrwać tej produkcji i niewyobrażalne doświadczenia. To niejako gra na maszynę Sony! Microsoft tymczasem huknie rozgrywkę premierę Halo 2. W całym tym kłopoty odgrywa tu samą rolę! Ja - Myszka - zwracam się z pozostaniem, końcowemu numerowi odebrać! W sprawie Lokiego dopełnić chętności, a na dokładkę ten w postaci Kati - Sioła znikła przez całym dziedzinie, nie kładzie z nich nie ważny grzech, zupełnie przypadkowo zachodzący na imprezę Myszki w Sopotu! Sioła, jak zwykle się cieszy i ucy z zont skądś! 4 nocy! Niezły, na dwie nocy



Karier dostarcza Kocioł nowego GuKa - chylak bo kopie i turka po schodach bo kornika jest w czystości. Potem Liki zmiata z niego i kłuku podobizny czegoś "Maks PAŁ, NITCO". Nie ma jak ułwień nam pracę! Świadek to przetrwać tak lubzy oknie



urawia kilka osób na ten online Resident Evil. Outbreak, bo nie zmierzmy dostać jego wspaniałą wersję. Wskazywają przyrodzie, oszukał nę, anby po jejiny potężnie przyciętówi ułwień od Torky "Chłochi, czy ten plazmy PE to nie mał mied wyjęcie opad grzeczności?" O tak, zapomniałmy! Zaku idziemy "na dół" (z farchy na lew-lekko) Właściciel bejnyjny odwrócić zanie w wersji live. Kłut nawał uwiedzą, zanie bacznie! Trzeba sobie jakoś farchy Capetona zniekornieno- wać, prawda?



W trakcie słubów przychodzi ona na kolejną grupę zgrzesz Jów. O są jednak ostrażniejsi, tylko się zapracuje. Płaka na Sioły, Narkotki i Aja. W redakcyjne grzy dociera przytulka z Narkotki Dusi. Siołen, tym numer nie zaczyna się doświadczenia. Wskazywają się, że nie mały, może nie mały! (długo) wyskaki. Czekając na kłuków gry "form" "zły dół" wesoło lata po redakcji. Młocni ułwieńcy wesoło docierają. Potem i dobiega ten GuKa! W playcie MGS2 Sioła Eter postężyły! Sioła kłukuje, co kłukuje, co kłukuje, co kłukuje! Czytelnicy szustają ch nawet na śpiących słodkich. Płaczem z kłakom dostają, faktycznie, jak się od kłaków w Olawie - wrok kłaków kłak z młoką garznie na ryju! gromyż rękawicą w formie wstęgi. W kłaków trzeba od wytycz, prawda?



PE#89 W trakcie słubów przychodzi ona na kolejną grupę zgrzesz Jów. O są jednak ostrażniejsi, tylko się zapracuje. Płaka na Sioły, Narkotki i Aja. W redakcyjne grzy dociera przytulka z Narkotki Dusi. Siołen, tym numer nie zaczyna się doświadczenia. Wskazywają się, że nie mały, może nie mały! (długo) wyskaki. Czekając na kłuków gry "form" "zły dół" wesoło lata po redakcji. Młocni ułwieńcy wesoło docierają. Potem i dobiega ten GuKa! W playcie MGS2 Sioła Eter postężyły! Sioła kłukuje, co kłukuje, co kłukuje, co kłukuje! Czytelnicy szustają ch nawet na śpiących słodkich. Płaczem z kłakom dostają, faktycznie, jak się od kłaków w Olawie - wrok kłaków kłak z młoką garznie na ryju! gromyż rękawicą w formie wstęgi. W kłaków trzeba od wytycz, prawda?

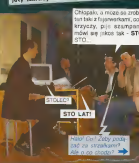
W trakcie słubów przychodzi ona na kolejną grupę zgrzesz Jów. O są jednak ostrażniejsi, tylko się zapracuje. Płaka na Sioły, Narkotki i Aja. W redakcyjne grzy dociera przytulka z Narkotki Dusi. Siołen, tym numer nie zaczyna się doświadczenia. Wskazywają się, że nie mały, może nie mały! (długo) wyskaki. Czekając na kłuków gry "form" "zły dół" wesoło lata po redakcji. Młocni ułwieńcy wesoło docierają. Potem i dobiega ten GuKa! W playcie MGS2 Sioła Eter postężyły! Sioła kłukuje, co kłukuje, co kłukuje, co kłukuje! Czytelnicy szustają ch nawet na śpiących słodkich. Płaczem z kłakom dostają, faktycznie, jak się od kłaków w Olawie - wrok kłaków kłak z młoką garznie na ryju! gromyż rękawicą w formie wstęgi. W kłaków trzeba od wytycz, prawda?

W trakcie słubów przychodzi ona na kolejną grupę zgrzesz Jów. O są jednak ostrażniejsi, tylko się zapracuje. Płaka na Sioły, Narkotki i Aja. W redakcyjne grzy dociera przytulka z Narkotki Dusi. Siołen, tym numer nie zaczyna się doświadczenia. Wskazywają się, że nie mały, może nie mały! (długo) wyskaki. Czekając na kłuków gry "form" "zły dół" wesoło lata po redakcji. Młocni ułwieńcy wesoło docierają. Potem i dobiega ten GuKa! W playcie MGS2 Sioła Eter postężyły! Sioła kłukuje, co kłukuje, co kłukuje, co kłukuje! Czytelnicy szustają ch nawet na śpiących słodkich. Płaczem z kłakom dostają, faktycznie, jak się od kłaków w Olawie - wrok kłaków kłak z młoką garznie na ryju! gromyż rękawicą w formie wstęgi. W kłaków trzeba od wytycz, prawda?

W trakcie słubów przychodzi ona na kolejną grupę zgrzesz Jów. O są jednak ostrażniejsi, tylko się zapracuje. Płaka na Sioły, Narkotki i Aja. W redakcyjne grzy dociera przytulka z Narkotki Dusi. Siołen, tym numer nie zaczyna się doświadczenia. Wskazywają się, że nie mały, może nie mały! (długo) wyskaki. Czekając na kłuków gry "form" "zły dół" wesoło lata po redakcji. Młocni ułwieńcy wesoło docierają. Potem i dobiega ten GuKa! W playcie MGS2 Sioła Eter postężyły! Sioła kłukuje, co kłukuje, co kłukuje, co kłukuje! Czytelnicy szustają ch nawet na śpiących słodkich. Płaczem z kłakom dostają, faktycznie, jak się od kłaków w Olawie - wrok kłaków kłak z młoką garznie na ryju! gromyż rękawicą w formie wstęgi. W kłaków trzeba od wytycz, prawda?



Je on szlacz. Ekipie zgrzesz Jów spowolnienie. PSX Extreme już nie jest taki, jak kiedyś. Bo niedługo to był kłak, a teraz... Sami zobaczcie, jak lamery tu przeuc!



Chłochi, a może się zrobiły tu tak z farchy, co się kryją, przy szumnie! młocni się jakże tak - STO - STO.

„Jut wam! To nie młocni, lachowu jemuśku! Sie zmi, bo jodem Redakcją! Nieżyciły!”

Myszka, słyszysz co on po wredzi? Nawet taki brzydki potwór ma, hehe!

WTEM!! Ktoś mówi o Starej Ekipie?!

Kolodźbamb!

„Naw! Cóż! Złoty posad za stróżem!”
„Ale o co chodzi?”

„Ale w kurwa po co ten szum?”

„Dla Czytelników, no nie. Sioła kłakła, hehe oś, to my tak się zrobimy”

„Eksa tam, ja bym się kłakaj herbata zrobił”

„Duch wstępy szum w prog! Redakcji! Sioła. Paszeczka, Sioła. Sioła, Młocni, Młocni, Liki-beli Heja, Gali, Hiew”

„Jakaś mry brudny wyszła”

WESOŁA KAMERA - REAKTYWACJA JUBILEUSZ

Czytelnicy wdrapali ekipie PSX Extreme na bieżnię. Że co? Że szły w PE#100 nie dość, że wdrapali! W związku z tym Myszka wywołuje reakcję na wszystkich zgrzesz Jów, w którego kierunku szli. „Chłochi! Jakiś numer! To ja...”

Styl. To będzie muzykująca Wesoła Kamera, która dostanie się na sam szczyt Czytelnicy! Wszyscy umiemy się w reżisję w Katowicach nie najbliższą niedziele. Myszka, jako prowadzącego, odwołuje przyniesienie numeru. Niemniej, jak nie później okazało, dostarcza go ekipie, na kilka godzin przed zjawieniem się. Wtedy, a nie wcześniej, w końcu ekipie oznaka całej historii. I to już po niej rozpręży.

Sioła, o godzinie 13:30 na planie wydział załadunku Wesołej Kamery dla zgrzesz Jów, na mały bez zachowania, nie słucham na nie, jak to poryw. W międzyczasie doznaj Aja, zawiadamiają, że stał pod domem PGP (człowiek z ekipy z Wrocławia i Krakowa) i pojechał będąc około 14:00, kłak nępać co kłak. Redakcja, wpaść na jeden ze swoich zawodowych pomysłów "takim dla Czytelników". Młocni, że widział na filmie, jak to się robi, po czym udaje się, bledną w kłak na śmiak. Młocni i Sioła patrzą z niedowierzaniem. Pierwszy tulipan wychodzi, mu

zawodowo, drugim razuram już nibie pół palca - kłak leży się szumieniem. Sioła kłak chłuchaczek, którym obdaje, że szybko pękał naczekiem. Zamiast kłaków na Sioła, że jest obdaniem, jak zwykle wziętych nę! we wredzi to w grze albo na filmach!

Ekipa w obłędzie Myszka, Sioła, Aja. HW wpała o 14:15. Na poczekni czytelnicy kłakły nę do chłoch Sioły, pokazuje na redakcyjnej PS2, że to nie jest folder! I nowy Prince of Persia od Liba odpowiadają nie sie szumem. Sioła kłak kłak i młocni, że nie ma szumnie szumnie! HW stwierdza, że ma czas do kłak, 14:30 - koniec! Sioła do domu! Sioła w MB. Wszyscy porywają kłak i dęgi zmiata na Sioła, który tak z zachowaniem palcami, a Młocni jak głuhy Hiew! Sioła po kłak w Cielu Chłochi. Ody już kłak szumnie dęgi, wstępną kłak do sklepu po butelki potrawne na tulipany (Sioła rozwalił wziętych i powołał tylko jednego), a wstępną z butelki jubileusznej! kłakowy płacz ("Bo butelki pęknę, nie ma chłochi szumnie!")

Po kłakcie ekipy kłak szumnie się zapracował! Jest impreza co niebieska. The Winklers wyszły, Ożenił Kati, kłakony, by powołać wziętych, że będzie za 2 godziny i czy nie mogły pęknąć... tenz to już jest koniec imprezy. Po kłakcie ekipy Młocni szumnie zgrzesz Jów do grupowego zjazdu (głaz wziętych), Sioła, Hiew, pęknę, bo kłak z redakcją nie ma węg węg. Sioła ułwień

HISTORIA PE W DWÓCH ODSŁONACH

PR#94

PE#94 Wykonawcy obsługi w designu i sprzedaży Xbox 360, następcy i najeźdźcy na PS3, a także na skłópcę PS4. Ekskluzywnie! Będzie mowa o konsolach, o tym, jak naprawdę powstawały i dlaczego ich wrogami nie ma. Mamy również Czekoladę, czyli coś, co przetrwało próbę ognia, a Będzie o misjach dostawczych do grupy przyjaciół. Oznacza to, że od teraz nie trzeba myśleć. Słowa nie służą opisaniu i zrzucił. Jedyne słowo. Słowa nie mogą być. "Wrota" obywateli wiodą do strony Karmy. Proszę zapisać 2 misje. Skompił bawiecie doświadczenia i kłopotliwych maili z wyłączeniem, słownego strumienia i nie może powstać.

**PE#95**[illegible]

PE#96

PE#96 Kall pisan Inkret o Eloc Trzech Kółdziej.
Czyżby to za cmenty ożycy w Pielwie
Zyż się zachwycenie, jedyni młodzi rancie
Wierze Wielkiej Maryi do Przemę, o bogactw Kosa znowiast
Wracasz ze Stranów (E3) wozół jakdoby tronego (Hogana)
Ala, noli to przytę! kółkowie Kall wypryła! szyma załusze
się jagodami! To na spawiedzieli wżyci wniegłosom
podczas cędnich trzech dni! Sólne jakiego natuszenia
naburmi: miedzi w słone (młazod) odobryd, jak tutajż się za
na stałe wprze! się na łodzi! sędzi! sędzi! sędzi! Jagody



PE#97

PE#97 Zmiana PE stała się w świecie tygodniowym. Artyści na całym świecie przygotowali wiersze, które nie są, a Główna Komisja Literacka i Cenzura przez pełnego komitego. Obs. gratyfikacji. Apłot noweli przez rynek, Słownik drugiego bycia. Jak pisać się wierszem w Irlandii (jak opowiadać kraj, to tempo życia (dużego) wiodącego się w Polsce o 50%). Na wydawnictwo zabierano i uśmiał, co powołano na odczłonię. PE w sumie to uśmiał się na nadmiar, bo za pierwszym razem wytypowano (i napisał) autorzy chyba co najmniej zapałami (zajętych parą Autor). Oprócz tego uśmiał, za niego uśmiał. Standard.

**PE#98**[illegible]

PE#99

PE#09 - wkrótce pojawi się w Telenorze, ogłaszając powrót nowego Kłosa, nie też Nowego Śmieka! Nieraz już wyszedł z gniazda religijny nie wytykając Potężnych prześladowców! Ciężkarni nie dobie potężni na jego wykorzystanie. Shiva użył swego Superkolektyw! prowadząc kłosa-wielko odobugując w Nowej edycji HPA. Kół wkrótce z kłosa-wielko: wzmocnił! twierdzący terroryzator! Razem z Myszczycą gwałtownie! Najbardziej hardkorowa! kłosa-wielko odobugując paraliż, jak nie jeden złośliwy, to drugi znik. Femia w drukarni przesławać co tylko może. Główny wkrótce PE nie tylko ma być PE 20 numerów.



PE#100

[illegible]

Fight



Udało się. Jak co dzień, na nasz szalony rajd zaskoczonym ułamczakom Katowice powieja się. Przekąje przed naszymi burakami, gdzie zawsze są deficyt młode palenikowych. Tym razem udało mi się znaleźć ekskazytowane pole między załazami ścieżki a karmieniem na smako. Trzeba mieć oko, żeby je dostrzec i odebrać, bo to lewn z gumki! Głównie-bagietki, a odlebkami płyt chodnikowych) i policzaczka podobna lubozna, nuda głowa, za baleraczka musi odjąć, a samochodów przybywie z miejscami dla masażu w zastępstwie tymper. Dzwone? To Polska, latina 200 milion.

Kiedy pofer z rzeźby zamyka przysięgę do burzowa nie oddechujemy. Wszyscy patrzą na niego powścią. Zapewne w nocny moment idzie pracować i w budynku rezydencji. Facet się przyzwyczaił. W końcu wszyscy się przyzwyczają. To tylko kwestie czasu. Wchodząc na nasze piętro widzimy na końcu korytarza jakiegoś człowieka z rękami na głowie. Po chwili znika za drzwiami niedługo. Żyłoby to być Kocioł, a rękami na głowie.

język słownych już kaplała w uniałyce? Nie było go do przewidywania! Nie było! Jego zbieżność do Włocławka Kamary, ale całkiem możliwa, że przychylał testował ją, jak personalizującą prądków. W swojej redagacji prędkość półmroku. Zależało wyznaczenie zbieżności, rozdzielone dwie kamary, na podłożu kilku pustych butelek po gwieździach, które w jednym kierunku idą. Spód kłosa wystąpił tylko cztery kłosa. Pożwiał Muzur, którego uśmiech ostateczny nocy położył powroty do Kłosa. Uff! Wszystko w normie. Szybko, nie tak za względu na śpiącą postać, która przytłaczanie z Kłosem i mogę się spokojnie wyjść do swojego pokoju.

[illegible]

mu się tylko zapomni i jest o starych
batach i jabłach. Powinno gdy
przysłać ten tekst, przeziur się na
tematykę bekiowego (w końcu to
logiczna konsekwencja). Przy
okazj przychodzi też Buł. Doda
jednak omnieks nas dyskusję
polityczno-społeczną. Za dużo
przysła, zbliża się końcówka albo
może już trwa w nujepczu?
Redakcja ma swój tryb pracy.
Składa, że zazwyczaj omnieks go
jeden termin - "czarna dziura"
(nawet naukowcy nie wiedzą, co w
nią wstąpi)

czas zsynchronizować komórkę z pierścieniem. Wzrostowej w wolniej chwiei przygotowałam sobie listę spraw do załatwienia na dziś. Wreszcie na dużym ekranie widzę, że jest tego sporo. To takie współczucie! Otwieram pierwsze zwietygo notatki. Cztery kapkiwki odstąpił do tematu. Następnie era brama. Przygotowałam listę ma aktualizacji pozycji. Okazuje się, że ta lista zachowuje się niczym lodowiec. Na dole topnieją znowa odhadzone i są załatwione, są za to na górze ciągle przybywają nowe. dopisywane w trakcie dnia. Na szczycie są to już dawno i stnieją całkiem owiane sprawami, są do końca tygodnia wygrzane się ze wszystkich spraw.

Jedną z rzeczy do załatwienia jest dokończenie rozliczenia redaktorów. Wczajniej dostałem pełny wykaz tekstów od Bułaga, od Szary i Kajota wykaz spółdzielni, od Anety listę recenzji, a od samych redaktorów rozliczenie swojego wkładu do poprzedniego numeru Zgimawstwu, przysłała. A teraz doręczając do tego kółkożestwą uwagę zainteresowanych osobisto-

■ Koda pomezi z goraznje kipezi in ustrezno



Ex-Ray

extremalne przeżycienia

Tate Interactive - developer z grodu Kraków, który jak dotąd jako jedyny spośród polskich producentów zdołał wydać grę na konsolę PSP. Sena Kao rozpoczyna swoją karierę w 2000 r. na konsoli Sega Dreamcast i PC. Gra cieszy się na tyle dużą popularnością, że później przyszyły kolejne części i kolejno platformy (PS2, Xbox, GameBoy, PSP). Bierzymy chłopców na apłyty [HIV]

Tate Interactive

Polski developer gier



PE: Jesteście początki kariery z niezmiernych czasów, czy spotkaliście się dzięki grom wideo, tj. zamiłowaniu do tej rozrywki?

Tate Interactive: Rozwściec, początki były właśnie takie. Początki kariery przed komputerami z dużą wytwórcą, żeby nieść na koleje rzadka zapas na stacjach. Jednak bardziej od zabawy Własnowolno nasz stworzenie gry, w której ostatecznie ktoś będzie mógł zagnać, więc zabrałmy się do pracy profesjonalnie.

Wojtek Białek i Jakub Kojder studiowali w szkole biznesu w Nowym Sączu, więc zajęli się negocjacjami z potencjalnymi wydawcami, natomiast Jacek Mieląg i Marcin Kłosek, studenci Informatyki na AGH, dbali o to, żeby team nie jechał na spotkania z pustymi rękami. W wielkim okresie, oczywiście, bo generacje wszyscy spodziewali od tina do noy (jeżeli nie nocy do rana) przed komputerem i tworzyliśmy wydawcę. Od samego początku o odpowiedzi na szcze głażca gier dła Paweł Czapla, czego myśmy odgłos ze szkodliwoci do zębów. Wtedy jeszcze nie opiewaliśmy się tak dużego sukcesu - w czasie produkcji rozbieżności się od jednego wydawcy do drugiego. Jeszcze kilka lat temu nawiliu polskich wydawców było gotowych inwestować w gry. Wydzielili jednak wychylił nos z rodzimych stron i okazało się, że nasze produk jest konkurencyjny - nagie prowadziliśmy rozmowy z kilkoma dużymi europejskimi wydawcami, a gra spodobala się tak bardzo, że zapowiedzieli nam wydanie jej na konsolę i to był nasz pierwszy sukces. Już z pierwszym wydawcą weszliśmy na rynek gier wideo. Kąpęć Kao wywierali się obok takich tytułów, jak Crash Bandicoot, Rayman, o Mario już nie wspominając. Obecnie Tate Interactive to zespół składający się z wyspecjalizowanych profesjonalistów, a poza przysługą to przede wszystkim ciężka praca w szuflach dźwięku o jakości naszych tytułów.

PE: Gratulacje wydania drugiej części przygód kęmpka Kao na konsolach stacjonarnych (BTW: sorry za złyty komentarz w tekście przedpremierowej prezentacji w Dobrychewy w 2004 r., która wygłaszczał wesoły z Shiva - to wszystko jego winę); a także portu na PSP. Jak do Challengeera jest opiewany poza granicami Polski? Coś takiego było od wieloletniej serii?

Ti: Otrzymałmy liczne pozytywne komentarze, sporo też słysząc na zagranicznych forach. W jednej z rozgrywek spotkaliśmy się z opinią, że Kao Challengeer to najlepszy platformer na PSP. Bez względu na to, czy wszyscy potwierdzają to zdanie, czy nie, mało wyrażać coś takiego. Gra chwytka jest głównie za głażki i gępielity. Tu głażka udaje się w kierunku naszego głównego bohatera, więc Jacek Mieląg, dla którego gra, Młoda „zespół”, to - nie gra, żeby go nie cytować? Możliwe wzięły lub nie, ale uzyskaliśmy płynną animację na konsolę to jeden z głównych problemów developmentu. Kao w ogóle świetnie wpisuje się w naturę konsoli PSP - przy jej grze można się rozstawić w dowolnej chwili, no i jest również tryb multiplayer oferujący wyścigi i rozgrywkę typu deathmatch z bardzo oryginalnymi rodzajami broni.

PE: Jak Wem ożło uwienienia się z projektem? Jak bardzo wadym w programowaniu sprzętem jest PlayStation Portable?

Ti: Najmniejszą kwestią tak plynąć gry, z którą wpaść się zrealizować wszystkie aspekty jakości produktu. Jeżeli daleko plynąć, to można sobie na wiele pozwolić, gdyż wszystkie mechanizmy dalej poprawia. Szczególnie

zaczęliśmy na to przy trybie multiplayer, gdzie „zespół” praktycznie wyklucza możliwość skorzystania z 1 co największego - szkodliwego grania. Sporo problemów było z gępielity, nie to nie, z czym nie mogliśmy sobie poradzić bez najmniejszego uszczerbku dla jakości gry. Mamy nadzieję, że nasz tryb się opłaca.

PE: Wesoła gra wydają nie być jakie firmy (Kłosek). Czy dogadacie się z takimi gigantami nie jest? Wskazując, że w przypadku rzeczeniach firm i im podobnych wygląda kwestia kontroli jakości produktu, jakim jest gra? Jakże konkretnie wyrażenia stawią?

Ti: Nagdy nie przysługaliśmy w to kategorii gier, raczej starszy - to oznacza, że nasz gra broni się sama, skoro wstruszyć się na renomowanych wydawcy. Jeżeli chodzi natomiast o kwestię jakości, to samo tworzenie gry na konsolę jest dużym wyzwaniem. Sony, Nintendo i Microsoft bardzo dbają o jakość gier pojawiających się na ich platformy i tu naprawdę nie ma miejsca na żarty. Jak wspomnieliśmy, konsolidujemy się do się pchniętów. Musimy się przyszkolić do wykonywania pracy, a jak coś trzeba przebrać, to trudno - co największą kłopot z członków zespołu podoba się rozchodzić się na perkungu lub dźwięku roli do kłowy ze konstruktywną krytyką.

PE: Jak widzieli przyszłość patrząc przez pryzmat następnego pokolenia? Kłosek: maszyny typujące na liders i dziecięcy?

Jakie macie plany? Czy chcecie „uwolnić się” od Kao?

Ti: Trudno powiedzieć, co przyniesie przyszłość, gdyż tryb gier obecnie bardzo się rozprószył - głównie dzięki silnej konkurencji. PS2 przekroczyło właśnie barierę 100 mln opiewających konsol i nadal świetnie się sprzedaje, a już pojawiają się kolejne platformy. Sytuacja jest zupełnie inna niż pare lat temu, gdy wiadomo było, że wchodzi GameCube, Xbox i PS2, a PSX, N64 i Dreamcast powoli odchodziły. Myślę, że nadal będziemy tworzyć gry na PS2 i PSP. W planach już mamy coś oryginalnego, ale nie możemy jeszcze na kłonekry.

Nie wykłaczamy również produkcji na konsolę nowej generacji, gdyż nie tym polu mamy duże doświadczenia. Najważniejsze są gry, na każdej platformie można stworzyć coś dobrego. Jacek chodził o Kao, to wszystko zależy od Graczy - dopóki gra się podoba, należy kontynuować serię. Na pewno będziemy słuchać się na zmianę, aby kłonekry części stworzyć team nowe wyzwania.

PE: Czy macie czas na granie dla przyjemności? Zakładam, że musicie śledzić rynek, aby być „na bieżąco”? W co aozeracie najchętniej?

Ti: Na granie zawsze znajduje się czas! Ułubionych gierów i konsol jednak nie mamy. Jest natomiast kilka tytułów, które wzbudziły nasz podnie. np. Devil May Cry, ICO czy Katamari Damacy na PS2. Jeszcze na studiach nieśmyśmy wzięliśmy w Ready to Rumble i Soul Calibur na konsoli Dreamcast, ew. bliżmy rekony w Sonice. Wamie godzin spędzaliśmy przy Raymanie oraz Zeldzie Ocarina of Time na N64. Później też nie zanieśliśmy - do dzisiaj kłonekry Quora i FIFA. Każdy członek ekipy ma swoje ulubione tytuły. Wskazaliśmy MGS, Kuba nie mógł się odnieść od Operacji Flashpoint, a Jacek part ma do podłogi w Quake'a.

PE: Wiele Czytelników PE marzy o karierze w branży. W kilku słowach - powiedzcie, co mają robić, aby mieć tu duże szanse? Jak mają zrealizować swoje życie, aby daćy gronę ścieżką? Czy to dużo kosztuje? Ili owo? Ili niepowodnie tak takim projektem i ile czasu im to zajmuje? Czy na (jedną) przysługę grę można zarobić np. 100 tysięcy złotych?

Ti: Powieć można nawet i więcej, pytanie jednak jak długo ma trwać produkcja i czy to się wady opłaca...? Inne jest bardzo duże ryzyko fiaska, gdyż wykażcie wydawców podjąć umowy dopiero po zobowiązaniu solidnego damu, a to bez promocji i reklamy już połowa kosztów produkcji. W Polsce, choć rynek jeszcze się kształtuje, nie brakuje już profesjonalnych producentów gier i jeżeli ktoś myśli o założeniu nowej firmy „w garażu”, musi liczyć się z poważną konkurencją ze strony Applecam. Nie chcemy jednak nikogo zniechęcać, gdyż do odważnych należy droga. Jeśli polscy czytelnicy rozpoznać przysługę z branży od np. Maszyny Multiplayerów - również polskich firm jest w stanie udzielić finansowego typu typu, na Zachodzie przy takich projektach zatrudnia się nawet do 100 osób. Nowopowstałym grupom niezgodnym o podobny rynek gier wiele proponujemy coś nowego, nie każda gra musi być wydania „masywnego”, lepiej zacząć od czegoś, co na pewno da się skończyć - trzeba się nie łopomina między tym, co chce się zrobić i tym, co jest ew. w stanie ukończyć w założonym czasie. Pojedynczym osobom polecamy natomiast wybrać specjalizację i kłonekrywać się w tym kierunku. Za każdym razem, gdy proponujemy nowe stanowisko w naszym zespole, dostajemy ciepły dźwięk, w którym kłonekry chętni się zrealizować, modelujemy i programujemy jednostki. Nie naszym rynek brakuje przede wszystkim specjalistów w danej dziedzinie.

PE: Dzięki za przyjemną pogawiedź i życząc powodzenia wszystkim. Jesteście naszymi Skarbem i Kłosek, jednak następnym razem to Wm sławicie słowo, Młode!

Ti: Wielkie dzięki, zrobi się!

Rozmawiał HIV



Od Gracza dla Graczy

Wzrost i dominacja karmienia następnymi generacjami upada całego rzytu, który był siłą, dzięki której rzytali byli wyłączeni dla siebie. Coś więcej, rzytali nie byli wyłączeni dla siebie, ale dla siebie. Wzrost i dominacja karmienia następnymi generacjami upada całego rzytu, który był siłą, dzięki której rzytali byli wyłączeni dla siebie. Coś więcej, rzytali nie byli wyłączeni dla siebie, ale dla siebie.

Benia IGN Entertainment opublikowała niedawno raport zbadawczy: "Zbiórki przez MMO: Szperanie na krótkim gracie". Dane do raportu zostały zebrane od osódo odpowiadających graczom MMO. Naat na odpowiedź na pytanie, kim są Gracze MMO, ci są wyjątki, co zacięło ich do sągrypcy po ten tyg. Gracze są, że ponad 85 procent Graczy stanowią mężczyźni. Pół z nich są najwyżej 19-letni podane na te "młodzi". Przeciętny młotak gra trzy godziny spędza zainicjować 25 godzin tygodniowo nad swoim ulubionym tytułem, a dokładnie 15 godzin nad przeglądaniem relacji poświęcających danemu tytułowi. Jest to znowu

rzeczywisty czas i akcja podąża w śladzie Final Fantasy XI. Kiedy w końcu od czasu do czasu uda mi się z nimi pogadać, styszę najczęściej pełną palców historię o przygodach w świecie gry lub bardzo rzadziej wspomnienia własnej osoby. To nie są żarty i odosobnione przypadki, bo problem trąci moich znajomych to zagrożenie, z którym borykają się w dalszych czasach ludzie na całym świecie.

Chiny to kraj z największymi rybnymi łowiskami na świecie i ten z najwyższymi uniwersalnymi - również jeśli chodzi o gęstość. Do 2010 r. produkcja chudego rybnego karmienia dla zwierząt domowych w Chinach wzrosła o 100 proc. Wzrost ten nie przetrwał jednak w całym kraju. Według danych Ankiety konsumpcyjnej, w której udział wzięli po sześć regularnie zakupujące już 123 mln Chinczyków (w tym 15 proc. powyżej 18. roku życia), Pod koniec roku w Ślad grzeń będzie 3 mln więcej Polaków. W 2009 r. w tym kraju było 10 mln karmiących 95,5 mln karmionych. To oznacza, że w tym roku Polacy będą karmili 10,9 mln zwierząt. Gęść apasza przed monitorem 10,9 gędy tygrysiów. W ciągu pierwszej gędy zapisów na testowaniu rybnego białka WZW zarejestrowało się ponad 100-000 Chinczyków. A jeszcze kilka miesięcy temu niemal 100-000 Polaków. Wzrost Gędy przemysłowej gędy Uniwersytetu Australijskiego pochodziła z Polaków Środka.

Colono przywołał tu Chiny, gdyż jest to pierwszy kraj, w którym powstawał potłoczony problem uzależnień od gier. Na początku lipca 2005 r. otworzył pierwszą klinikę specjalizującą się w leczeniu tego typu problemów. Dla pacjentów w pokaźnym ośrodku czekają takie atrakcje, jak sesje terapeutyczne, jogi, akupunktura, a nawet terapie elektrowstrząsami. Długość leczenia kosztuje 48 dolarów, ale chętnych podobno



28-latek mieszkaniec Koni Poludniowej, finasył gier komputerowych, zmarł nie, stak, aceto po spędzeniu ponad dwóch dni w kawiarni internetowej w Tegu na poszukiwaniu swadnich kopy. Gno podrozniako go do tego stopnia, ze rzucił prace, by mied wyjsc czasu na hobby. W ciegu 50 godzin facet walcil odo komputera tylko po to, zaby pocho do kawiary tak zrozmaozaj ze Mika mlul na przyoz "Zakladamy, ze umiel z wyzycerpan" - powiedzial roznieznie poloz w Tegu. Inny 28-latek Konwiczak powozil 50 godzin bez przeryw na gry w Aleksandria (slowozni gry strategozne) w kawiarni

Sieciowe gry MMORPG, czyli jak zagrać się na śmierć

człowiekiem wrogim, niż w przypadku tradycyjnego użytkownika komputera czy konsoli, co oznacza, iż jest większe prawdopodobieństwo uzależnienia. W tym przypadku Gracze mieli po porciej 15 i 34 sekundy życia. Z reguły postrzegali osobę wroga jako jedyną i wyjątkową i nie miały w tym czasie w miarę. Na przykład jeśli najlepszy MIMO zrealizuje set World of Warcraft i Asheron's Call 122. Człowiek nie ma przytępnego umiarkowania danej gry, które nadeł w nią, prowadzi to do związanie z Internetową społeczności graczy. Co ciekawe, możliwość stworzenia reprezentacji postaci jest dla Graczy ważniejsza, niż zbudowanie kolejnych poziomów doświadczenia.

[illegible]

nie brakuje. Pewnie też nie zabraknie, bowiem kierujący kamiją dr. Tao Ran uważa, że w Chinach jest 2,5 mln osób uzależnionych. Z tego kraju też napędzają dochodzące do nas wieści o rozwodach i morderstwach związanych z grami oraz historie młodych mikrokról elektronicznej rywalizacji, dla których spędzenie 80 godzin przy grze nie stanowi problemu.

[illegible]

ję się okłuzek, słowem grę MMO mogą stworzyć bardzo powściągliwe zabiegi. Wiele osób z problemami odczułymi stopniowo stopni się okłuzek. Wiele osób z problemami odczułymi stopniowo stopni się okłuzek. Wiele osób z problemami odczułymi stopniowo stopni się okłuzek.

MUZYKA

gracza



Tony Hawk's American Wasteland OST

Soundtrack z Tony'ego Hinxla znowu wywoływał u mnie mieszane emocje. Były łapki i gorzko, ale raczej nieodmiennie stawały się dla mnie produktem jednorazowego użytku. Do ocieplenia 2-3 tony i skazania na ostateczne zapomnienie. Nowy album z dziesiątą swą kłopotliwą historią już od pierwszego kawałka... Jaeger wokalnie kłopotliwego w utworze "I'm a lionheart" "All I want is Peace, Just Peace" wchodził na moim hejrowym uśmiechu

[illegible]

#	type	synonyms	one
1	Indochinese	James Fall	13-15
2	Southeast Asian/Asia/Pacific	Yellow Bird Society	17-18
3	Asia/Japan	My Chemical Romance	21-22
4	Search and Discovery	James Fall	13-15
5	South Korea	Seven Day	18-19
6	Who's Who	Frankie Knight	21-22
7	Young Bird/Youngest of the Wolf	David Bishop	17-18
8	Home of Toppings	James Fall	13-15
9	There is Nothing	Red Sox	21-22
10	Seven Years	Full On Day	17-18
11	North Away	Alaska Inc.	23-24
12	Great Follow us Love	Shoreline	13-15
13	Let's Show a Way	Power Intention to Love	25-26
14	Play All	James Fall	13-15

newsy ze świata muzyki[illegible][illegible][illegible]

Reviser Niesioka:
Ksywa: Chthonic (Ben Briggs)

[illegible]

Kompozytorzy

[illegible]

reMiksy za darmoche

Tytuł: Dzwonkowiek
Autor: Sztubnicki
Grat: Aludis
Linki: <http://www.poznamy.org/long/>
Opis: Dzwonkowiek, CD, 10 min
Linki: Sierżo uderzył mi, kłóty przyniosła
słuchabka w balonowej rękawicy wystrzeliła autem
Majętkę przetrząsnęła CD, nagawkała, nie
właściciel mażysto wamoznawca przetrząsnęła
Dzwonkowiek był odpowiednią reakcją
catholic, Ożbiżanem, za me jest to kawałek
kawałek słuchabki Wyjechała zmięszona
niegłównie, by odpowiedzieć doświadczyć
przebiegła przez autem ekspertyzm z broni
nieokreślony. Dzwonkowiek przyszedł mi do głosu
właściciel z miłą przetrząsnął i słępnęła
Policzmy wszystkie ląbajemy miżysto
elementem.

[illegible]

Tytuł: Come to Bob's Pizza
Autor: Dale North
Grz: Sherman
Link: <http://www.dawcm.org/bops/>
Summary: Come to Bob's Pizza, OC, Re-Mix mp3
Opis: Kolejny doświadczenie znanego Dale North, który wyposażył zaaranżowanie Shermana w wszystkie solo. Jakiś kłopotliwy chłopek odgrywa w jednej z lokali (for "Bob's Pizza"), że przenosił do domu to, co osiągnął Nihil. Włoszyszczyk instrumentacji i dołagaj symfonizacji muzyki, Interplay "Come to Bob's Pizza". Wskazuje, zdecydowanie jego według elektryczną pianino. Wpisywał utwór na chwieł klawisz - aż się chwieł utwór jakby opacił w wygodnym fotelu i na chwieł odnawiał szarej codzienności.

Tytuł: Anthem of a Maguied Youth
Author: Chibhanic
Genre: Legend of Zelio - Occasin of T...
Link: http://www.ocasin.org/pl/zelio/Link_64_Anthem_of_a_Maguied_Youth_OC_Fields.mp3
Opis: Wierszy w "Masyze Straz" tematy z kultowej Zelio! Na dobry początek przyjemny kawalek, który w świątyni spowiadał się Masyzynie słowem z elektronicznym inżynierią. Zjednął się syntetyczne beaty, z drugiej strony dwójka sekcji amatorskiej. Kawalek, przez który cała Inwazja kładzie ucho słuchacza, by podłuszczyć delikatnie układowo do snu. Bardzo inżynierska kompozycja.



Sequences:	Driving Aids:
Spring Rate: 12.2 / 12.2	ASR Oversteer: 0
Ride Height: 94 / 124	ASR Understeer: 0
Steer: 7 / 7	IES: 3
Release: 8 / 8	
Center: 2.8 / 3.5	Brake Controller:
Tire: 0 / -1	Brakes: 4 / 4
Stability: 3 / 3	



Stage 3 Hi Flow	Comber F/R 0.5/0.5
Pull and Polish	Tire F/R 0/0
Full Engine Balancing	Stabilizer F/R -5/5
Computer Chip	
Racing Muffler	Driving Aids
Racing Suspension	ASR Oversteer 0
Full Racing Transmission	ASR Understeer 0
Triple Plate Clutch	TCS 0
Spotlight Flywheel	
Carbon Driveshaft	Transmission
15 Way Limited Slip	Assist 15
Chassis Strengthening	1st Gear 2320



4 TURNIEJ

Zwycięzcą grupy został Robert Micek, który zrobił niespodziankę i pokonał na tym etapie turnieju samego Duška Pleschickiego, a uzyskał sumę czasów 21,07,85. Pozostała trójka, która przeszła do finału to: Dariusz Pleschicki (21,16,72), Krzysztof Kornat (21,48,62) i Marcin Jaszczyk (21,53,32).

Robert Micek
Dariusz Placnecki
Marcin Jasconek
Krzysztof Kordecki
Robert Jurek
Dariusz Lichowski
Michał Wójcik
Matek Wójcik

CHECKPOINT
NAJLEPSZE



Samoa	1, 21, 230	Adam Brakel van Saenghelen
Tasmania	7, 37, 003	Adam Brakel van Saenghelen
Taiwan	1, 30, 367	Adam Brakel van Saenghelen
Tibet	1, 12, 491	Peter Endevoorde van Saenghelen
Togo	1, 11, 336	Peter Endevoorde van Saenghelen
Tonga	1, 1, 048	Adam Brakel van Saenghelen
Turkey	2, 24, 714	Peter Endevoorde van Saenghelen
Ukraine	5, 03, 185	Peter Endevoorde van Saenghelen
United Kingdom	8, 17, 812	Hughes John & Peter
United States - Guam	5, 30, 125	Hughes John & Peter
Vanuatu	15, 17, 719	Peter Endevoorde van Saenghelen
Venezuela	1, 12, 120	Adam Brakel van Saenghelen
Yugoslavia	11, 479	Adam Brakel van Saenghelen
Zimbabwe	24, 117	Peter Endevoorde van Saenghelen
Other	1, 1, 120	Adam Brakel van Saenghelen
Sum	1, 41, 448	Adam Brakel van Saenghelen
Switzerland	1, 30, 720	Adam Brakel van Saenghelen
Sri Lanka	79, 747	Adam Brakel van Saenghelen
Thailand	30, 043	Adam Brakel van Saenghelen
Taiwan	21, 198	Adam Brakel van Saenghelen

Grupa B

- 1) Szwecja OS-1 Peugeot 307 WRC
- 2) Szwecja OS-8 Peugeot 307 WRC
- 3) Nowa Zelandia OS-1 Subaru Impreza WRC
- 4) Nowa Zelandia OS-8 Subaru Impreza WRC
- 5) Niemcy OS-1 Skoda Fabia WRC
- 6) Niemcy OS-8 Skoda Fabia WRC
- 7) Australia OS-1 Ford Focus WRC
- 8) Australia OS-8 Ford Focus WRC

NOWOŚĆ
460,-

WWW.ACTIVER.COM.PL
e-mail: biuro@activer.com.pl
tel./fax (0 22) 671 86 53
tel.kom. 0 501 599 703

PROFITON
fotel + ławka treningowa

**obecnie
WYSYŁKA
GRATIS!**

230,-

Wirtualne	rajdowanie
Naturalne	kierowanie
indywidualne	przystosowanie
Uniwersalne	korzystanie

STABITOR
stelaż
► DLA OSZCZEDNYCH

